nr indeksu
351555



17 września 2002



Pełna wersja DEFENDER OF THE CROWN PL

5.90 Zł
(w tym 7% VAT)

CLICK!

GRY • PROGRAMY • INTERNET • SPRZĘT

numer 10/2002

Zapowiedzi:

Desert Storm
007 A.U.F.

Recenzje gier:

Beach Life
Tekken 4



MAFIA

Medieval: Total War

Icewind Dale II

Tu powinna być płyta CD-ROM

Sprzęt: Aparaty cyfrowe • Newsy • Jak nagrać VideoCD?

TRZY WIELKIE GRY RPG.

W sprzedaży od 16 października

FORGOTTEN REALMS

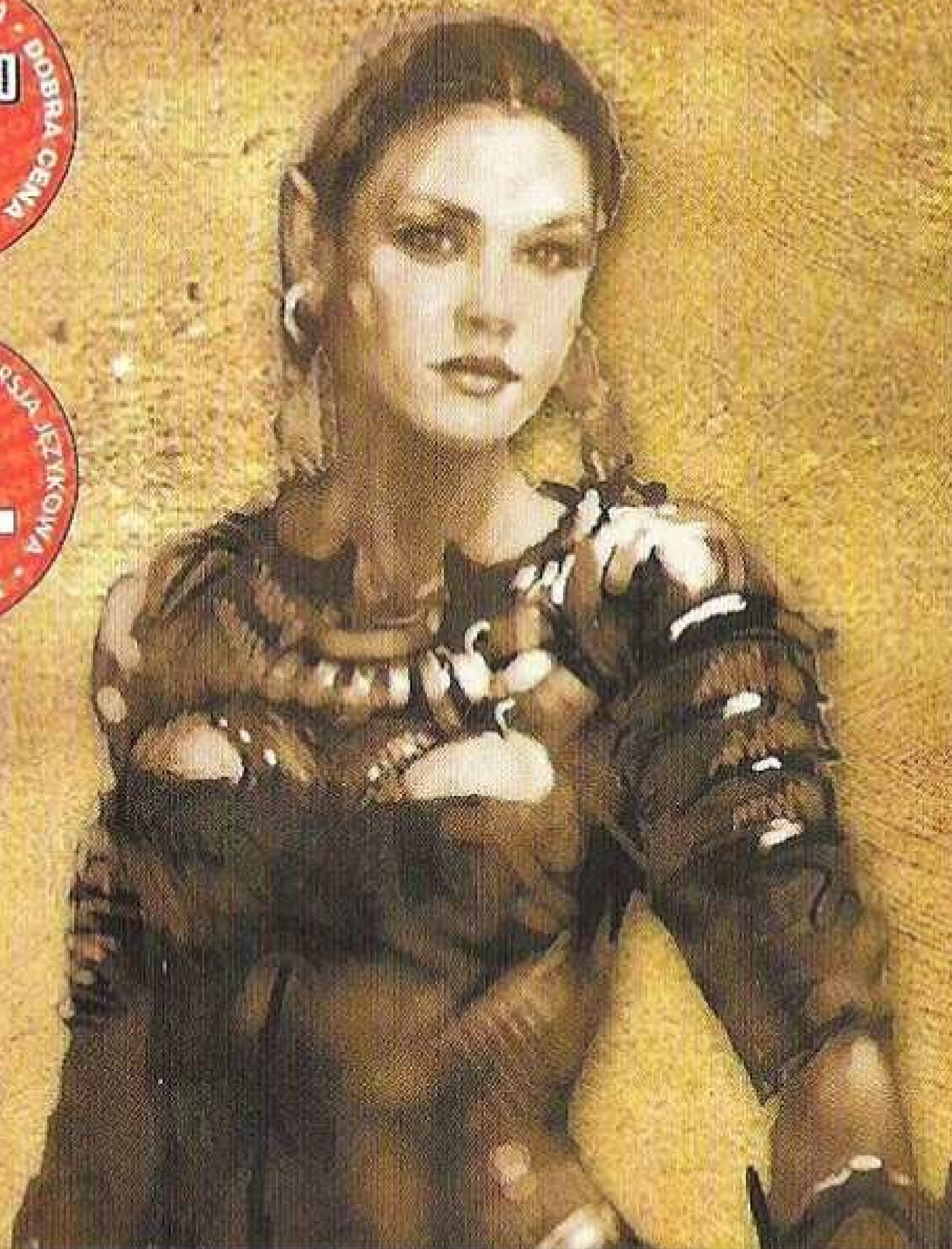
ICEWIND DALE II™

Po bliższym obcowaniu z grą muszę napisać jedno: jest bardzo dobra!
CD Action

„Icewind Dale II" jest taką grą, o której już przed premierą wiadomo, że [...] na pewno nas nie zawiedzie
gry-online.com.pl

DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

PL PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA CD PROJEKT



W sprzedaży na początku grudnia

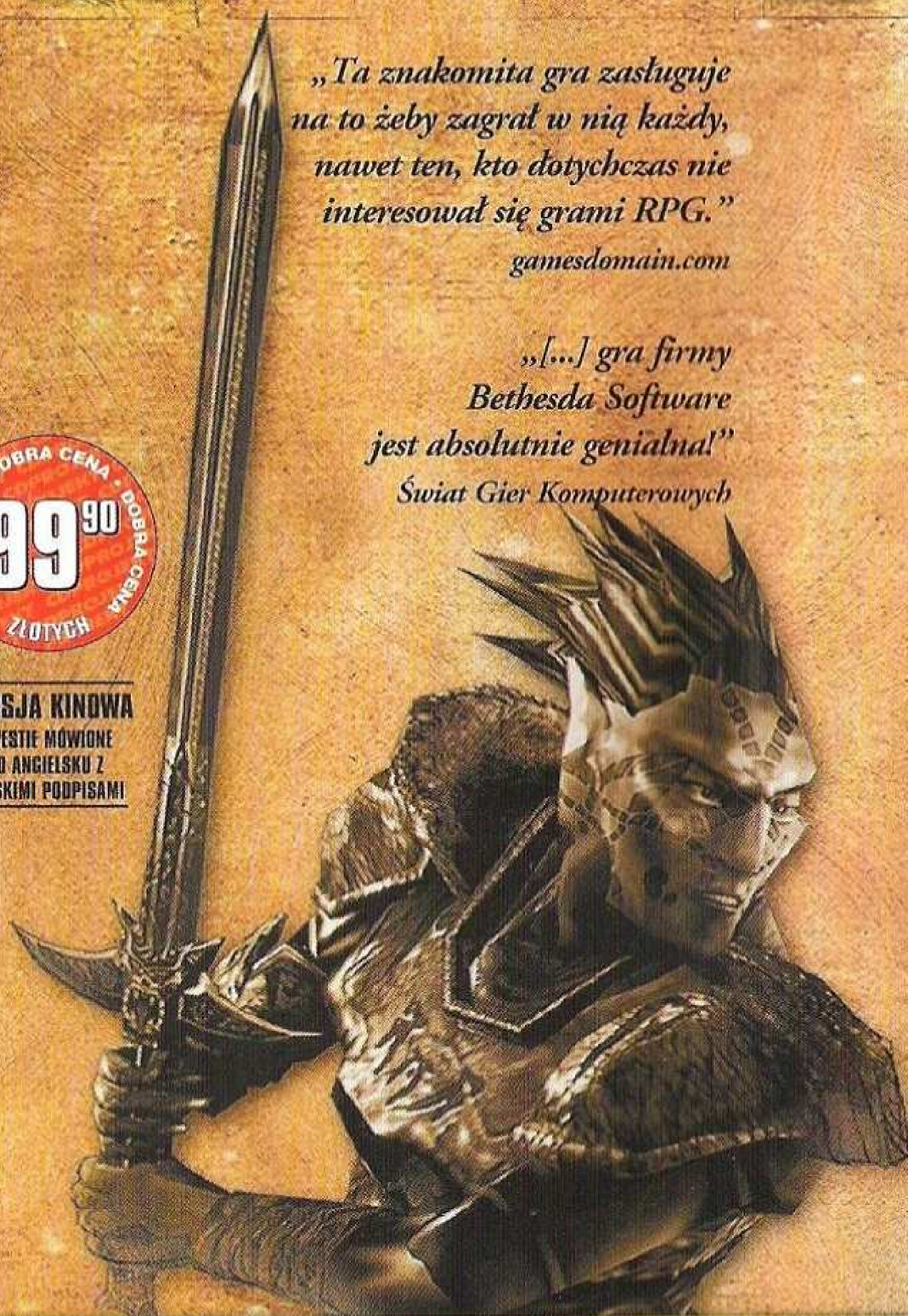
The Elder Scrolls III
MORROWIND™

„Ta znakomita gra zasługuje na to żeby zagrał w nią każdy, nawet ten, kto dotychczas nie interesował się grami RPG."
gamesdomain.com

„[...] gra firmy Bethesda Software jest absolutnie genialna!"
Świat Gier Komputerowych

DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU Z POLSKIMI PODPISAMI





Podziwiaj ręcznie wykonaną i dopracowaną w najmniejszych detalach grafikę w rozdzielczości aż do 2048x1536.

Wypróbuj nowe zasady trzeciej edycji Dungeons & Dragons. To między innymi wiele nowych atrybutów postaci wpływających na rozgrywkę.

Podróżuj poprzez jeden z największych światów, wykreowanych w grach komputerowych.

Daj się pochłonąć niezwykle wciągającej, wielowątkowej i niesamowicie rozbudowanej fabule gry Morrowind.



Advanced Dungeons & Dragons



Ubi Soft

Bethesda SOFTWORKS INC. a ZeniMax Media company

TRZY WIELKIE PRZYGODY.

W sprzedaży na początku listopada

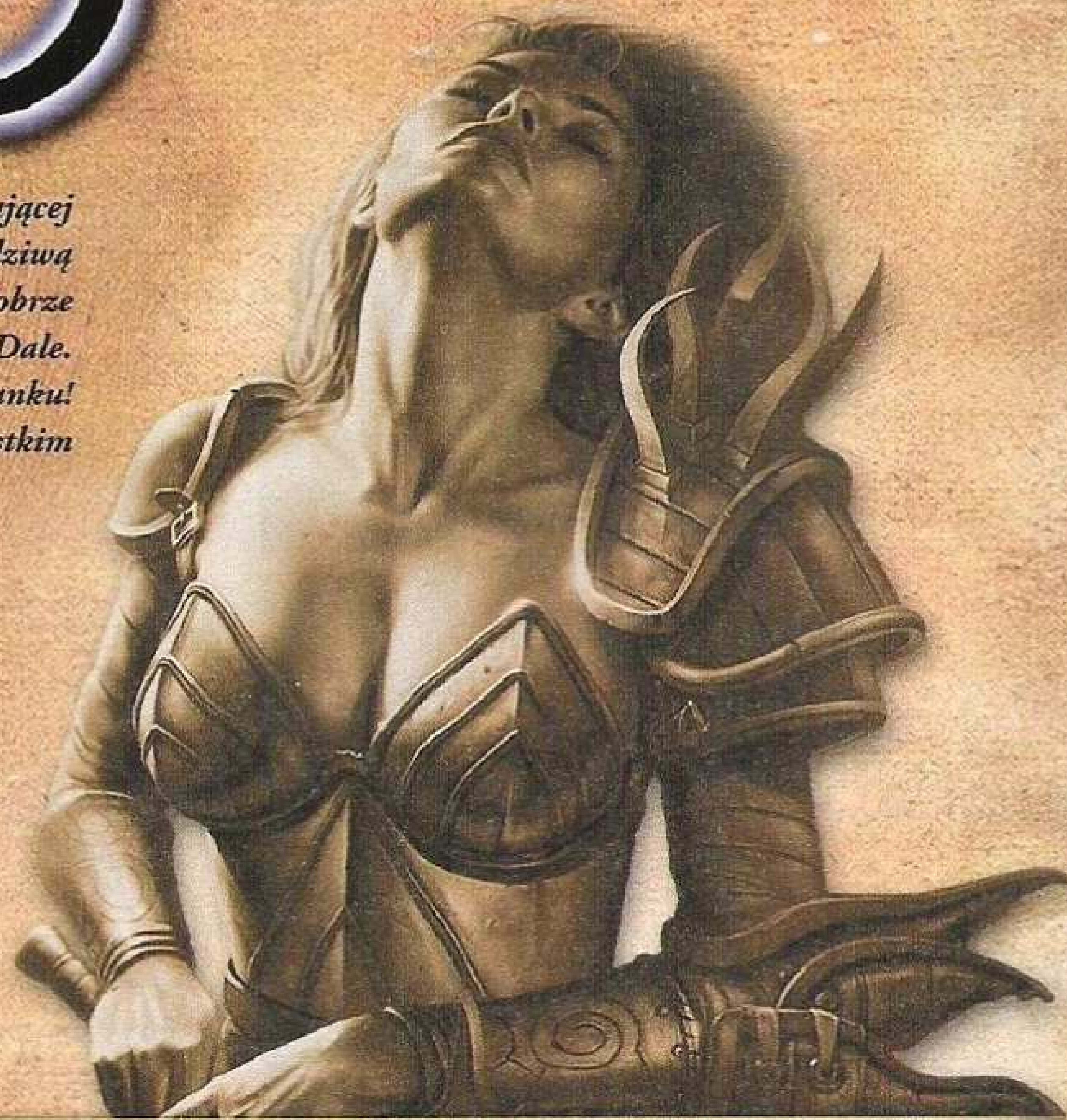
Neverwinter Nights™

DOBRA CENA · DOBRA CENA · 129,90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA · PL · CD PROJEKT

Znudziły Cię już mało ambitne klony Baldur's Gate? Marzysz o grze RPG dającej Ci swobodę ograniczoną jedynie Twoją wyobraźnią? Przygotuj się na prawdziwą rewolucję! Nadchodzi Neverwinter Nights! NWN jest dziełem firmy Black Isle, dobrze znanej wszystkim graczom z kultowych gier Baldur's Gate oraz Icewind Dale. Tym razem jeden z najlepszych producentów RPG szukuje rewolucję gatunku! Oszałamiająca, trójwymiarowa grafika, rewelacyjny dźwięk a przede wszystkim niesamowita grywalność to tylko wierzchołek góry lodowej!

- *Nieprawdopodobnie dopracowana, trójwymiarowa grafika i znakomite efekty świetlne. Tak fantastycznych efektów czarów nie zobaczysz w żadnej innej grze.*
- *Wprowadzone zasady najnowszej, trzeciej edycji Dungeons & Dragons.*
- *Możliwość obracania i przybliżania widoku gry. Możesz oglądać pole walki z dowolnego punktu oraz podziwiać szczegóły rynsztunku swojego bohatera.*
- *Możliwość nieskończonej zabawy dzięki dołączonemu edytorowi gry.*
- *Olbrzymia swoboda w rozgrywce pozwalająca na dowolne niemal zachowanie. Możesz wykonywać misje w różnej kolejności oraz na różne sposoby.*
- *Profesjonalna polska wersja językowa, nad którą pracował zespół odpowiedzialny za lokalizacje Baldur's Gate 1 i 2 oraz Planescape Torment.*





Przeżyj fascynującą przygodę, uratuj miasto Neverwinter przed zagładą i weź udział w setkach misji i zadań pobocznych.

Zmieniająca się zależnie od przebiegu akcji gry muzyka spowoduje, że poczujesz się jakbyś brał udział w interaktywnym filmie.

Zobacz niesamowicie dopracowaną trójwymiarową grafikę i znakomite efekty świetlne!

Stwórz własne misje i przygody dzięki rozbudowanemu edytorowi korzystającemu z „silnika" NWN.











SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Powrót do przeszłości?

Początek jesieni oznacza zawsze wydatki. Czasami nawet wielkie wydatki: te wszystkie książki, zeszyty, ołówki, piórniki, tornistry... Z tego względu postanowiliśmy wyjątkowo obniżyć cenę CLICKA! Tym razem możecie dostać nasze pismo za jedyne 5,90 zł! Cóż, 60 groszy to nie majątek, ale potraktujcie to jako drobniutki prezent na rozpoczęcie następnego trudnego roku szkolnego.

A skoro o prezentach mowa, to warto zauważyć jedną rzecz. Telekomunikacja Polska S.A., czule i słusznie nazywana Telekomuną, postanowiła sprezentować 2,5 miliona dolarów bandzie niezręcznych grajków w piłkę kopaną, nazywanych szumnie reprezentacją Polski w piłce nożnej. Zapomnijcie więc o szybkich łączach internetowych, tańszych połączeniach z Polską i zagranicą (TP S.A. należy do najdroższych teleoperatorów na świecie), zwiększonej jakości usług, nowych centralach. Kierownictwo Telekomuny, zamiast zadbać o nas, klientów, wolało utopić w błocku 2,5 miliona zielonych papierków. Chyba tylko po to, żeby jej prezes mógł pooglądać siebie na ekranach telewizorów i szumnie nazywać się sponsorem reprezentacji Polski. Cóż, jaki sponsor, taka reprezentacja, i na odwrót!

(zniesmaczona) redakcja

TAK OCENIAMY GRY:

Tytuł gry — Ocena **3**
Producent / Polski wydawca
Wersja PL | Przygodówka | PC
Multiplayer | Cena: 999 zł | PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D | DC | XBox
5+ Grafika | 4- Dźwięk | 3+ Frajda
Znakomita grafika, interesująca fabuła
Paskudna muzyka, fatalne dźwięki
Gdyby gra nie miała tylu fatalnych błędów, z całą pewnością stałaby się wielkim hitem. Odkrywcze stwierdzenie, prawda?

Ocena gry, oceny składowe
Używamy szkolnej skali ocen, od 6 (dla prawdziwych przebojów), do... 1! Jeśli zamiast oceny znajdziesz znak X, oznacza to, że widzieliśmy grę w wersji beta i na razie jej nie oceniliśmy.

Wersja PL, Multiplayer, Platforma sprzętowa
Jeśli obok zobaczysz zielone kółko, znaczy to że dana opcja w grze występuje (lub gra posiada wersję na daną platformę sprzętową). Czerowne kółko znaczy, że takiej funkcji w grze nie ma (lub nie przygotowano gry na daną platformę sprzętową).

Wymagania sprzętowe
Opis minimalnej konfiguracji, przy której da się zagrać w daną grę.

Zalety, wady, podsumowanie
Ostatnie trzy pola na dole tabelki zawierają (idąc od góry): opis najważniejszych zalet gry, jej wady oraz krótkie podsumowanie

See you 15 października

W TYM NUMERZE

EXTRA

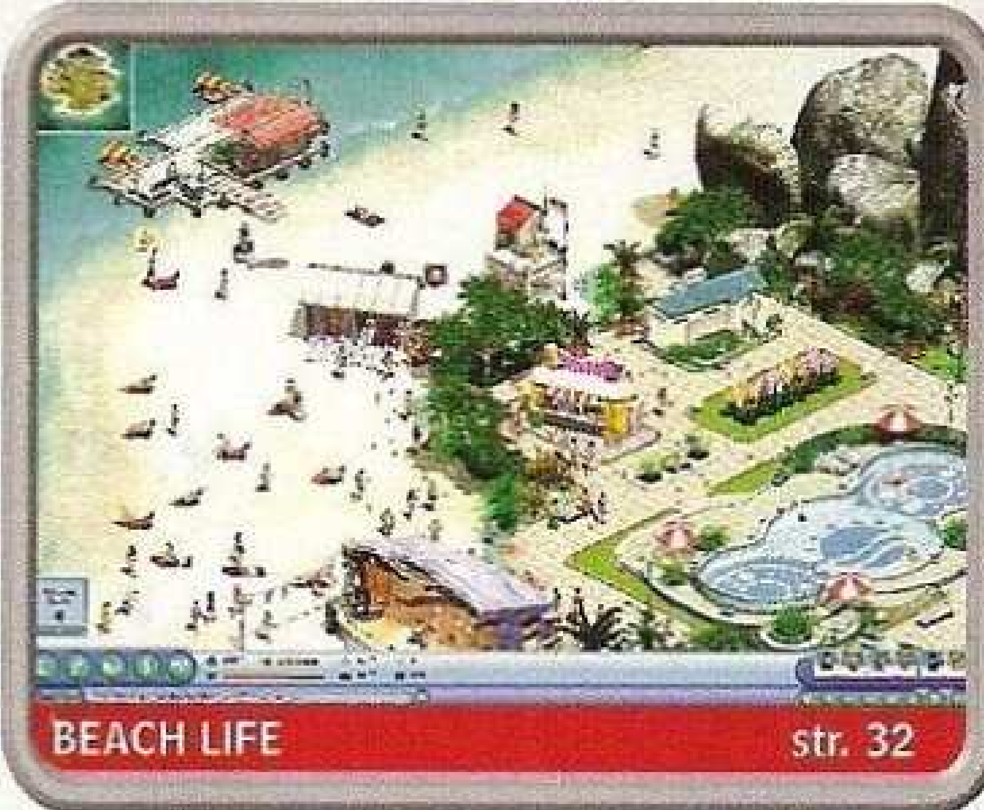
ZAPOWIEDZI

TESTY


MEDIEVAL TOTAL WAR str. 20


MAFIA str. 24


ICEWIND DALE II str. 34


BEACH LIFE str. 32

PORADNIKI

SPRZĘT

INTERNET

PROGRAMY

FILMOTEKA

CO NOWEGO?

WASZE LISTY



Aparaty cyfrowe str. 65





Defender of the Crown

W numerze 10 CLICKA! panują rycerskie klimaty. Przy tej grze nauczysz się podstaw strategii

W tym miesiącu mamy dla Was coś klasycznego, wielki hit z dawnych lat w odświeżonej oprawie graficznej. Oto DEFENDER OF THE CROWN – nieskomplikowana strategiczna gra turowa z elementami zręcznościowymi. Twoim zadaniem, jako jednego z saksońskich lordów w XI wieku, jest wyzwolenie Anglii spod panowania normańskiego i zjednoczenie wszystkich prowincji pod twoimi sztandarami. Aby tego dokonać, będziesz musiał toczyć walki, produkować wojsko i sprytnie wykorzystywać losowe zdarzenia. Oprócz tego atrakcję stanowią turnieje rycerskie, oblężenia zamków oraz wypady na wrogie fortece po złoto i skarby. Gra będzie chodzić bez problemów również na słabszych konfiguracjach. Miecze w dłoń!





INSTALACJA

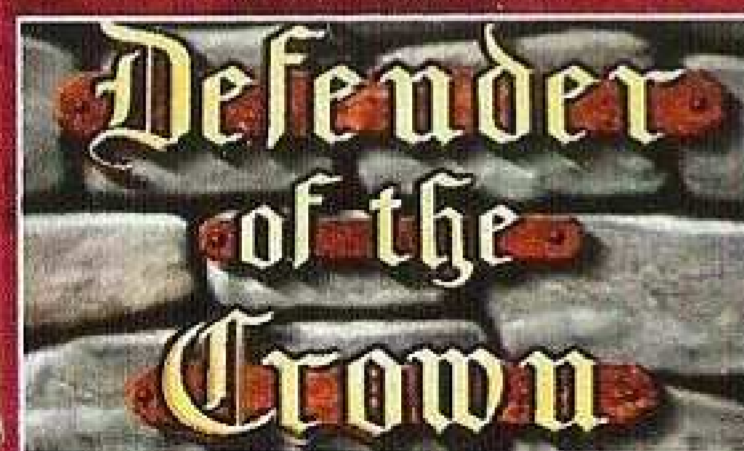
Gra nie wymaga instalacji i uruchamia się bezpośrednio z płyty CD. Po autostarcie CLICK! CD wybierz tytuł gry i kliknij na ikonkę uruchamiającą tytuł...



Nasza płyta właśnie wystartowała



Wybierz tytuł gry...

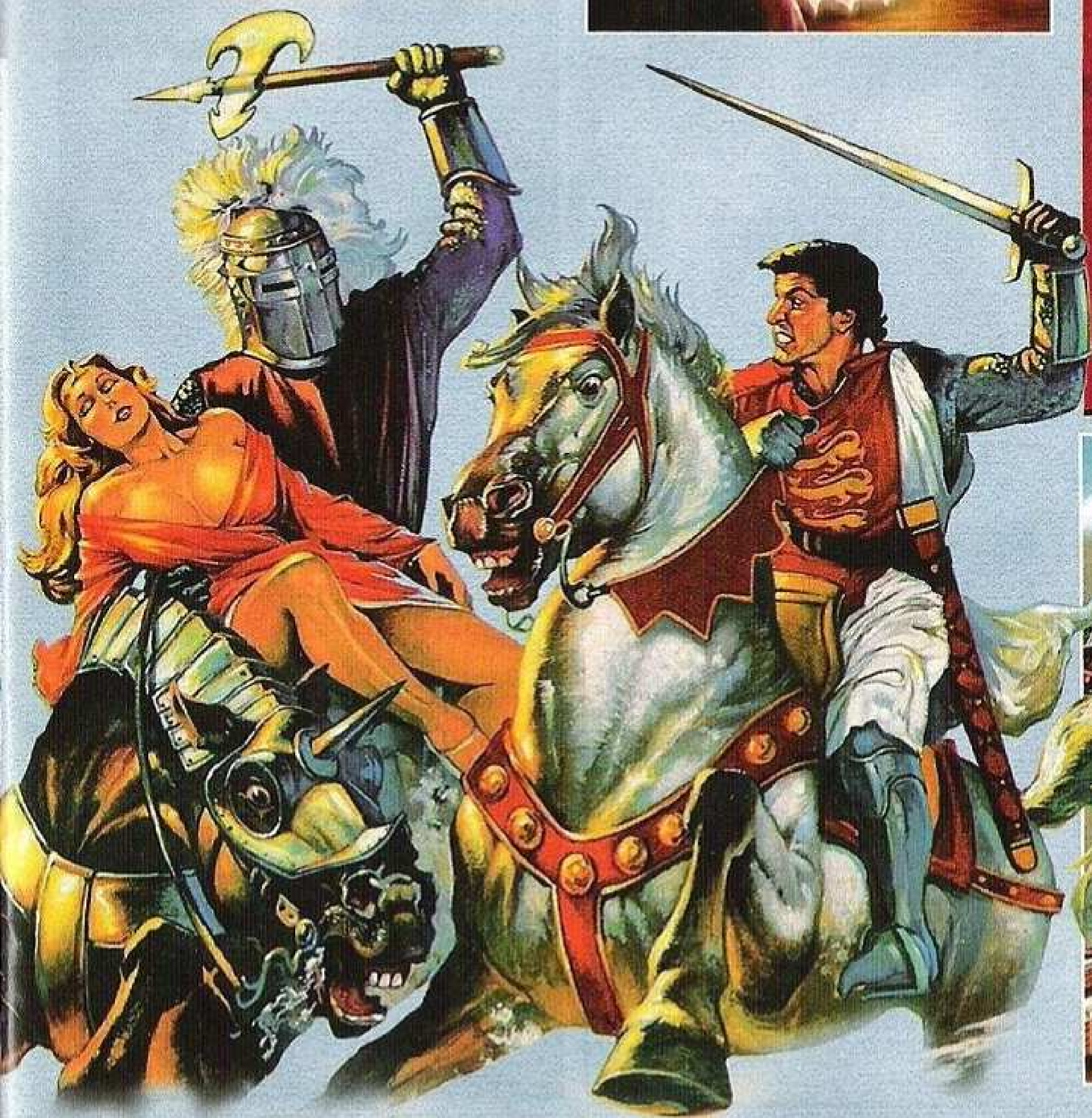


...i uruchom!

PORADY

Na początku gry zajmij jak najwięcej prowincji, najlepiej tych, które przynoszą duży dochód na turę. Nie inwestuj pieniędzy w drogich rycerzy czy budowanie zamków – przyjdzie na to czas później. Pierwsze tury powinieneś rozgrywać wedle zasady „kiedy ludzi kupa i Herkules d...". Pamiętaj, że Robin pomoże ci tylko 3 razy, więc wykorzystaj jego pomoc z głową, w kluczowym momencie. Jeżeli dojdziesz do wprawy w walce na kopie, możesz wygrać od innych lordów prowincje bez walczenia o nie, co jest naprawdę warte zachodu.







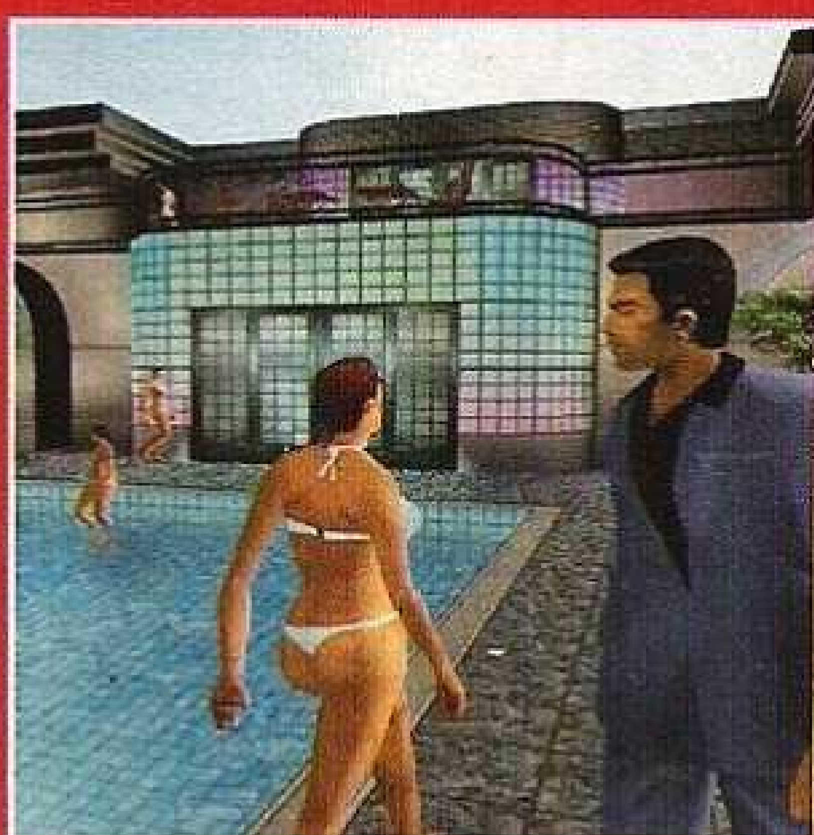
USZKODZONE PŁYTY?

Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika! Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie! Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów, znaczy to, że płyta jest dobra, a złe działanie programu (lub jego nieuruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu.

Mastering płyty: Michał „Krooger" Cichy; Tekst: Piotr „Frogger" Moskal; za udostępnienie tapet dziękujemy serwisowi www.gamewallpapers.com

Grand Theft Auto: Vice City PC, PS2

Nawet najwięksi optymiści nie sądzili, że tak ogromny sukces odniesie trzecia część jednej z najbardziej zepsutych serii gier komputerowych na świecie – GRAND THEFT AUTO. VICE CITY nie jest niestety kontynuacją, a jedynie samodzielnym dodatkiem do GTA3. Już w drugiej połowie października gracze posiadający konsolę PS2 przeniosą się do szalonych lat 80., fryzur afro, stylowych „dzwonów" i miasta Vice City, aby zrobić porządek z tamtejszymi gangami. Warto nadmienić, że do poruszania się po nowych terenach będziesz mógł wykorzystać kilka nowych środków transportu, takich jak motocykl czy też... helikopter! Teraz latanie będzie możliwe w każdym momencie! Oczywiście kilka nowych modeli samochodów (jak model „z tamtych lat" Chevroleta Corvette) i sportowych łodzi motorowych to standard! Gracze pecetowi będą musieli oczywiście poczekać nieco dłużej, ale jak zwykle... będzie się opłacało. Znowu tydzień wyjęty z życiorysu :)





The Sims: Zwierzaki PC

Już niedługo wszyscy fani komputerowej symulacji życia THE SIMS zostaną uraczeni najnowszym dodatkiem, zawierającym tym razem zupełnie nowych mieszkańców świata, czyli zwierzęta! To nie wszystko. Simowie dostaną do wyboru kilka nowych zawodów, miejsc do zwiedzania i elementów wyposażenia mieszkania. Zwierzątka będą szczekały, miauczały i ćwierkały, i z pewnością umilą życie każdemu Simowi, który dostanie nowe obowiązki – opiekę, rozrywkę i wyżywienie pupilów. Wersja polska jest już w fazie betatestów i niedługo na półki sklepowe trafi w pełni zlokalizowana kolejna odsłona gry.





Private Dancer PC

„No nie, tego jeszcze nie grali!" – krzyknął Krooger, wchodząc na oficjalną stronę gry PRIVATE DANCER. Firma Kaboom, założona przez autora wydanego w połowie lat 80. STRIP POKERA, szykuje właśnie kolejną grę hazardową. Oficjalny patronat nad produktem objął Spearmint Rhino – właściciel sieci najpopularniejszych i najbardziej ekskluzywnych na świecie klubów nocnych! „Miętowy Nosorożec" udostępnił też 16 swoich dziewczyn, które dzięki technologii motion-capture przeniesione zostaną na ekran komputera. Będzie w czym wybierać, ponieważ, jak zapewnia producent, dziewczyny to najbardziej seksowne i pociągające panie, jakie widział świat! Aby obejrzeć tancerki w akcji, będziesz musiał się wykazać żyłką hazardzisty i wygrać jedną z sześciu dostępnych gier, takich jak poker czy Black Jack. Będzie też istniała możliwość wygrania tancerki na własność... wirtualną! To ja idę na kurs gry w pokera, bo listopad już niedaleko...



Medal Of Honor: Allied Assault – Spearhead PC



SPEARHEAD. Taki właśnie najprawdopodobniej tytuł nosił będzie najnowszy dodatek do jednej z najlepszych gier FPP ostatnich miesięcy. W add-on'ie znajdą się trzy nowe misje dla trybu single player, dzięki którym odwiedzisz Holandię podczas operacji Market Garden, będzie też Battle of The Bulge i sowiecka inwazja na Berlin. Powiększy się również arsenał historycznych broni o te używane przez wojska brytyjskie, niemieckie, włoskie i rosyjskie! Dodatkowo zostanie przygotowanych dwanaście nowych map przeznaczonych specjalnie do rozgrywki wieloosobowej.

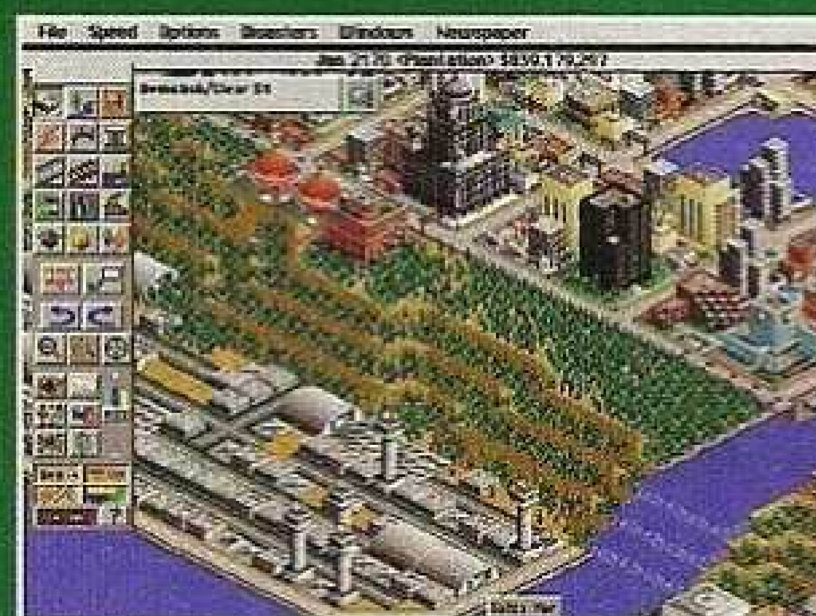
Soldier Of Fortune 2: Double Helix MAC

Garstka graczy posługujących się komputerami Apple Macintosh będzie miała już niedługo możliwość zagrania w jedną z najlepszych gier FPS ostatnich miesięcy. Druga część SOLIDER OF FORTUNE zagości na Macach w okolicach października. Walka Johna Mullinsa z fanatyczną grupą terrorystyczną szantażującą świat niebezpiecznym wirusem powinna pochłonąć zupełnie nową grupę graczy. Czy jeśli ta wersja gry odniesie sukces, częściej będziemy świadkami gier przeznaczonych na komputery Apple? Oby! Tylko czy polski dystrybutor SOF2, firma LEM, sprowadzi takie cacuszko do Polski?



SIM CITY 2000 GBA

Firma Destination Software podjęła się wydania konwersji SIM CITY 2000 na przenośną konsolkę Game Boy Advance! Z oczywistych przyczyn screenshoty nie są jeszcze dostępne, ale sam fakt jest jak najbardziej wart odnotowania. Widać, że na GBA pokazuje się coraz więcej tytułów strategicznych i to jak najbardziej ambitnych. Ciekawe tylko, jak to wszystko wyjdzie, ponieważ SIM CITY to wyjątkowo złożona gra, składająca się głównie z tabelek i statystyk... Data premiery nie jest jeszcze znana.





Xenus – Deep Shadows PC

Panowie odpowiedzialni za wydanego niedawno CODENAME: OUTBREAK pokazali na targach ECTS oficjalną prezentację swojej najnowszej gry. XENUS – DEEP SHADOWS nie będzie zwykłym FPP (gdzieś już to dzisiaj słyszałem), ale bardzo zaawansowanym FPP-RPG. Wspaniały engine graficzny jest w stanie pociągnąć niesamowity teren gry (25x25 km) bez konieczności dzielenia go na etapy i doładowujące się lokacje. Ogromny świat wypełniony będzie postaciami nie zawsze wrogo do ciebie nastawionymi. Czasami będziesz musiał z niektórymi pogadać, aby pójść dalej. Twoim zadaniem będzie odnalezienie zaginionej siostry i to nie tylko przy pomocy karabinu. Zaawansowana inteligencja wrogów oraz ciekawy model uszkodzenia ciała (będzie można pozbawić wrogów poszczególnych kończyn) sprawią, że gracze powinni przysiąść do gry na dłuższy czas.





K. Hawk – Survival Instinct PC

Tytułowa Kitty Hawk to powabna bohaterka zapowiadanej przez JoWood gry z gatunku action-adventure. Akcja toczyć się będzie w bliżej nieokreślonej przyszłości na Oceanie Spokojnym, a właściwie na jednej z wysp do niego należących. Kitty została na niej sama, po tym jak w niewyjaśnionych okolicznościach zniknął jej chłopak wraz z... helikopterem, który miał ich zawieźć z powrotem do domu! Uzbrojona jedynie w karabin i jeden magazynek amunicji, ze świadomością, że na wyspie nie jest bezpieczna, rusza w głąb dżungli, aby odkryć prawdę o zaginięciu jej ukochanego.





Final Fantasy XI PC



Czy to nie jest zbyt piękne, żeby było prawdziwe? Być może, ale SquareSoft oficjalnie zapowiedział przybliżoną datę premiery FINAL FANTASY XI, gry przeznaczonej przede wszystkim do rozgrywek sieciowych. Jedenasta część tego epickiego RPG ma spore szanse na zdetronizowanie panującej od lat ULTIMA ONLINE. Możliwość udziału w społeczeństwie FF graczy zarówno konsolowych, jak i pecetowych, sprawi, że otrzymasz globalne RPG bez podziałów! Na rynku japońskim FFXI wskoczy do pecetowych czytników CD w grudniu... reszta świata poczeka, niestety, do początku przyszłego roku!



Need For Speed 2: Hot Pursuit PS2

Tak! Kolejna część NEED FOR SPEED pojawi się już niebawem! Ponad dwadzieścia wózków do objechania, takich jak choćby Aston Martin Vanquish, BMW M5, BMW Z8, Chevrolet Corvette Z06, Dodge Viper GTS, Ferrari F50, Ford Mustang Cobra, Ford TS-50, Ferrari 360 Spider, HSV Coupe GTS, Jaguar XKR, Lamborghini Diablo VT 6.0, Lamborghini MurciÈlago, Lotus Elise, McLaren F1 LM, Mercedes CL55, Mercedes CLK-GTR, Opel Speedster, Porsche 911 Turbo, Porsche Carrera GT i Vauxhall VX220. Dodatkowo, zróżnicowany system trybów rozgrywki, losowo dobierana pogoda i znakomicie zaprojektowane trasy sprawią, że zarówno wszyscy fani serii, jak i nowi gracze, powinni być wyjątkowo zadowoleni. Ja już słyszę policyjne syreny... a ty?





A Fistful Of Gold PC

Polska firma RebelMind ostro wzięła się do pracy nad nowym tytułem. Dotychczasowy dorobek tej grupy developerskiej to GROM, który jest obecnie w bardzo zaawansowanym stopniu produkcji. A FISTFUL OF GOLD będzie dziwaczną strategią czasu rzeczywistego, osadzoną w klimacie średniowiecza połączonego z dzikim zachodem. Oprócz potworów i rycerzy znajdziesz tutaj latające maszyny i rewolwery! Gra nie będzie podzielona na misje: na początku będziesz miał ustalone zadania, a to, kiedy i w jaki sposób je wykonasz, będzie zależało wyłącznie od ciebie. Dzięki temu rozgrywka może być podzielona na walkę w terenie i nadzorowanie zasobami (budynkami, żołnierzami i surowcami). Nieliniowość to główna zaleta tej nadchodzącej produkcji, a wszystko to zrobią Polacy! Gratulujemy i czekamy na konkrety!



Tekst: Michał „Krooger" Cichy

TOP-13
LISTA PRZEBOJÓW

Miejsce	Gra	Platforma	Numer
1	Grand Theft Auto 3	PS2	001
2	Medal Of Honor: Allied Assault	PC	002
3	The Sims	PC	003
4	Heroes Of Might and Magic IV	PC	004
5	Max Payne	PC, PS2	005
6	Return To Castle Wolfenstein	PC	006
7	Civilization III	PC	007
8	Diablo 2	PC	008
9	Tony Hawk's Pro Skater 3	PC, PS2, GBA	009
10	Virtua Fighter 4	PS2	010
11	HP i Kamień Filozoficzny	PC, PSOne, GBA, GBC	011
12	SW Jedi Knight II: Jedi Outcast	PC	012
13	Spider-Man: The Movie	PC, PS2, GCN, GBA, Xbox	013

WYŚLIJ SWÓJ GŁOS SMS'em I WYGRAJ

Od teraz możesz głosować na gry z listy TOP-13 także przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LPCL.# (zamiast # podaj numer z czerwonego kółka). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LPCL.nazwa_gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść wiadomości – bez dodatkowych znaków, odstępów itp w treści SMS. Koszt wysłania jednego SMS wynosi tylko 1,22 zł (z VAT). Usługa dostępna w każdej sieci GSM! Pośród uczestników rozlosujemy nagrody – niespodzianki!



Wyobraź sobie, że bohaterowie FINAL FANTASY mają za zadanie uratować króla Myszkę Mickey!

Niemożliwe? W umysłach japońskich programistów możliwe jest niemal wszystko! Oryginalne pomysły są ostatnio w cenie, więc już niedługo świat ujrzy najnowszy wybryk komputerowej rozrywki, będący połączeniem kreskówek Disneya z grami serii FINAL FANTASY! Czyżby szykowała się gra RPG z Kaczorem Donaldem i Myszką Mickey na czele? Nie do końca, ale...

Na razie tylko Japończycy mogą cieszyć się tym tytułem – reszta świata nadal czeka! Wersja, w którą grał CLICK!, to bardzo zaawansowana beta. Pokazuje ona, na co powinni się przygotować gracze. Od razu muszę przyznać, że KINGDOM HEARTS zapowiada się wyjątkowo ciekawie!

Bohaterem gry jest Sora, 14-letni chłopiec, który w tajemniczych okolicznościach przenosi się wraz z przyjaciółmi do nieznanego świata! Już wcześniej planowali opuścić wyspę w poszukiwaniu innego lądu, ale jak się okazało, siły ciemności ich uprzedziły. Źle dzieje się też w równoległej krainie, którą rządzi Myszka Mickey. Król Wielkie M. znika! Wszyscy wpadają w panikę! Nadworny czarodziej Donald i sierżant straży królewskiej, Goofy, wyruszają na poszukiwa-


Jeżeli to ma być świat bajek Disneya, to ja przełączam kanał w TV!


Hej, ja latam... ja latam... Piotrusiu... ja... zwariowałem? Co się dzieje?



Krwiożerczy Bambi rozprawi się z przeciwnikami niczym rozwścieczony lew... Tutaj rolę „summonów" pełnią postaci z bajek Disneya – dziwne uczucie :)

nia... Tak też krzyżują się losy Sory z bohaterami kreskówek Disneya. Zakręcone? To dopiero początek! Zabawy jest mnóstwo, a już pierwsze ujęcia z krainy kreskówek bawią do rozpuku!

Na starcie rzuca się w oczy mroczny klimat. Pomimo cukierkowych kolorów, tytuł czasami wygląda bardzo poważnie i strrrrasznie. Co z tego, że bohater wraz z przyjaciółmi mieszka na sielankowej i malowniczej wyspie, skoro męczą go koszmary o stworach z cienia! Wyspa jest mała, wręcz klaustrofobiczna, a pośród drzew znajduje się przejście do... drugiego świata! Brrr... Klimat, jaki posiada KINGDOM HEARTS, robi niesamowite wrażenie!

Podczas gry spotkasz na swojej drodze ponad 100 postaci ze wszystkich kreskówek Disneya (np. Piotrusia Pana, Króla Lwa czy też Kubusia Puchatka i jego wesołą ekipę). Nie będą to jednak jakieś oddzielne epizody czy też wielkie wejścia. Wszystkich zobaczysz przy okazji, będziesz mógł z nimi porozmawiać lub też zabrać do drużyny. Podczas walki, gdy przywołasz stwory bitewne (summon), ujrzysz w tej roli na przykład... smoczka Mushu („Mulan") zionącego ogniem, Bambi lub Dumbo! Jeśli chodzi o walkę, to trzeba nadmienić, że różnić się ona będzie od serii FF. I to znacznie! Nie ma tu bitew dziejących się w systemie turowym. Wszystko teraz odbywa się na żywo, niczym w najlepszej zręcznościówce! Nie zatracono na szczęście klimatu RPG, ale widać, że gra przeznaczona będzie dla nieco niższego przedziału wiekowego niż FINAL FANTASY. KINGDOM HEARTS sprawia wrażenie prostej, intuicyjnej w sterowaniu i mało skomplikowanej zabawy.

Oprawa graficzna, animacja i muzyka przypominają film animowany. W grze, oprócz samych postaci, umieszczono mnóstwo motywów i epizodów znanych z kreskówek Disneya: duże buty bohaterów, wszędobylskie logo w postaci głowy Myszki Mickey... Historie, w których będziesz mógł wziąć udział, przyciągają do konsoli na baaaardzo długo!

http://www.kingdomhearts.com


Doskonała, oficjalna witryna napisana we flashu. Świetne materiały graficzne i cała masa zdjęć z gry. Zajrzyj tu i nabierz apetytu!

Kingdom Hearts

Swuare Soft / Sony Polska

Wersja PL	RPG	PC
Multiplayer	zima '02	PSOne
		PS2
		XBox

Będzie to bardzo ciekawe RPG, łączące w sobie najlepsze elementy serii FF, humor z bajek Disneya i trening zręczności w bitwach...


Goofy i Donald służą pomocą niemal w każdej sytuacji – podziękuj ładnie...


Słoń Dumbo podczas swojego flagowego ataku – „Wciąganie nosem" :)

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

GŁOSUJ SMS'em

Oto lista gier, które nie zmieściły się w TOP-13, lecz na które możesz głosować, by tak się stało. Używaj numerków, które podano w czerwonych kółeczkach. Jeśli chcesz zgłosić grę, której nie ma ani w TOP-13 ani na tej liście, wyślij SMS na numer **7164**, a w miejsce, w które normalnie powinieneś wpisać numer gry, wpisz jej nazwę, nie używając odstępów, np. LPCL.HELIHEROES

Age Of Wonders 2 – PC	014
Baldur's Gate: Dark Alliance – PS2	015
Commandos 2 – PC	016
Dead or Alive 3 – Xbox	017
Devil May Cry – PS2	018
Disciples 2 – PC	019
Duke Nukem Manhattan Project – PC	020
Dungeon Siege – PC	021
Etherlords – PC	022
Final Fantasy X – PS2	023
Frequency – PS2	024
Gorasul: Dziedzictwo Smoka – PC	025
Gothic – PC	026
GT Concept Tokyo-Geneva 2002 – PS2	027
Halo – Xbox	028
Icewind Dale II – PC	029
Mafia – PC	030
Medieval Total War – PC	031
Metal Gear Solid 2 – PS2	032
Might & Magic IX – PC	033
Morrowind – PC, box	034
Pikmin – GCN	035
Project Eden – PC	036
Rally Championship eXtreme – PC	037
Serious Sam: The Second Encounter – PC	038
Silent Hill 2 – PS2	039
Soldier of Fortune 2 – PC	040
Tekken 4 – PS2	041
Twierdza – PC	042
Wizardry 8 – PC	043

Treasure Planet
Battle at Procyon

Disney ostatnio sypie filmami jak z rękawa. Obok tytułów przeznaczonych dla dzieci, na liście znajdują się też nieco bardziej ambitne pozycje...



Modele gwiezdnych galeonów to w TREASURE PLANET istne arcydzieła. Wrażenia estetyczne stanowią ważny element tej produkcji

TREASURE PLANET to najnowszy film z wytwórni Disneya, który będzie można obejrzeć w kinach już 29 listopada. Rzecz dzieje się w Kosmosie. Nie jest to jednak Kosmos znany z książek popularnonaukowych. **Bohaterem filmu jest przemierzający wszechświat chłopiec, Jim Hawkins, który wraz ze swoim kucharzem-cyborgiem poszukuje legendarnego „skarbu tysiąca światów".** Film oparty jest na powieści „Wyspa Skarbów" Roberta Louisa Stevensona. Świat jednak diametralnie różni się od tego z książki.

Za grę odpowiedzialny jest Barking Dog Studios, zespół ludzi, który stworzył wspaniały HOMEWORLD: CATACLYSM. Dlatego też luźna komputerowa adaptacja TREASURE PLANET ma szansę stać się wielkim hitem. Może będzie to pierwsza gra, która mimo winiety z napisem „Disney's" odniesie zasłużony sukces dzięki swej grywalności, a nie nawiązaniu do animowanej produkcji. Trzeba dodać, że w grze nie uświadczysz wycinków z kinowej ekranizacji. Programiści dostali swobodę co do oprawy i będzie ona nawiązywać do filmu jedynie kreską i klimatem. Ta gwiezdna strategia czasu rzeczywistego ma być produkcją ponadczasową!

Komputerowy TREASURE PLANET będzie się rozgrywał 5 lat po wydarzeniach przedstawionych w filmie, kiedy to Hawkins dumnie służy w szeregach The Royal Navy. Imperium zagraża niebezpieczeństwo: nowa organizacja „Ironclad" i gwiezdni piraci czyhają na życie królowej. Powodzenie akcji polegające na powstrzymaniu najeźdźców zależeć będzie od ciebie. **Przed właściwą grą możesz wybrać jedną ze stron, za którą się opowiesz: The Royal Navy, Pirates lub Procyon.** Każda z frakcji ma posiadać unikalne dla siebie jednostki, statki, taktykę i różne rodzaje broni. Daje to ogromne pole do popisu fanom strategii. Pomimo że mechanizm gry opiera się na systemie szeregu misji rozgrywanych po sobie, producenci zapewniają, że świat gry będzie wystarczająco obszerny i ciekawy, aby wszyscy mogli cieszyć się nią przez długi czas. Dzięki masie niespodzianek, produkcja nie będzie monotonna...

Wraz z odnoszonymi sukcesami, twoje oddziały zdobędą cenne doświadczenie. Ty, grając Jimem, otrzymasz odznaczenia od królowej i stopnie Royal Navy, dzięki którym piął się będziesz po oficerskiej drabince. Walka nabierze rumieńców, kiedy do dyspozycji dostaniesz 20 rodzajów broni i 30 statków. Na przejście gry potrzebował będziesz od 10 do 20 godzin, co nie jest niestety wynikiem zadowalającym. Na szczęście, jak w każdej strategii, czas ten może się kilkukrotnie wydłużyć, zależnie od obieranych taktyk walki. **Kolejne misje odkrywać będą nową fabułę, która dla każdej z trzech Frakcji ma być nieco inna!** Rozgrywka wieloosobowa przeznaczona będzie dla najwyżej czterech graczy, a batalie mają trwać od 5 do 30 minut.

Atuty gry to klimat, prostota obsługi, przejrzysty interfejs, ładna grafika, dopracowany system walki i świetne modele trójwymiarowych statków. Już w grudniu wszystko będzie jasne...

http://www.treasureplanet.com



Strona domowa zarówno filmu, jak i samej gry. Znajdziesz tu nieco informacji na temat wszystkiego, co cię może zainteresować...

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Treasure Planet Battle at...		
Disney Int. / CD Projekt		PC
		PSOne
Wersja PL	RTS	PS2
Multiplayer	Grudzień '02	XBox

Zapowiada się poważna gra strategiczna pod szyldem Disneya, co nie oznacza wcale pudełka wypełnionego cukierkami...



Batalie w przestrzeni kosmicznej są bardzo grywalne. Stratedzy je polubią!



Pod względem taktycznym gra nie będzie ustępowała innym strategiom



Simplus Team łapiesz kontakt
– trzymasz kontakt!!
Kumple Cię nie opuszczą :–) dzwonisz
gadasz opowiadasz :–O tanie sms-y /
naliczanie opłat co 15 sekund /
telefony – pełna opcja !!
Simplus Team :–)
Twoja paczka

TAKTOWANIE CO 15 SEKUND

SUPER TANIE SMS-y

Twoja paczka

Szczegóły w regulaminie promocji.

simplus TEAM

007 Agent Under Fire


Nie ma jak para automatycznych towarzyszy podróży. Z nimi zawsze jest raźniej i zabawniej

Bond nie miał szczęścia do współczesnych pecetów. Być może ta misja mu się uda

To był upalny dzień, jeden z tych, które sprawiają, że w dusznych domach nie sposób usiedzieć. A ja musiałem siedzieć... złamana w trzech miejscach noga uniemożliwiała jakikolwiek ruch. Oczywiście Miśka znów zapomniała zablokować koła przy wózku inwalidzkim; w efekcie wózek odjechał, zanim się usadowiłem... znów wylądowałem na ziemi. Zwichnięta ręka zabolała jak diabli, zaś nadwerężony kręgosłup wydał jakiś dziwny, przypominający cknięcie odgłos.

Zadzwonił telefon. To mogła być Lola, Mela, Kasia, Jolka albo Kryśka, bo Baśka chyba już nie. Mógł to być też mój dostawca Martini, pan Hawkins... ale on zazwyczaj przychodzi w piątki. Czyżby więc nowe zadanie? Zacząłem powoli pełznąć w kierunku aparatu, zmagając się z rurką do sztucznego karmienia, którą przed tygodniem wetknięto mi w gardło. Wysiłek opłacił się. Po 2 minutach i 47 dzwonkach dobrnąłem do stolika i ściągnąłem telefon na podłogę.

Chwyciłem słuchawkę.

– James, jesteś tam, do cholery? – to była M, zła, że się spóźniam.

– Jestem, jestem. Jeszcze nie wydobrzałem.

– Jest kolejne zadanie. Proste jak żelowy misiak. Musisz odnaleźć pewną niepozorną walizeczkę – drżący głos kobiety zwiastował jednak, że za sprawą kryje się coś więcej.

– Za sprawą kryje się coś więcej? – zapytałem grzecznie.

– Owszem – wypaliła szefowa – Wszystko wskazuje na to, że będziesz miał do czynienia z Malprave Industries, wielką kompanią z branży biotechnologicznej. To oczywiście mistfikacja. Malprave przewodzi jakiejś bliżej nieznanej organizacji terrorystycznej. Wiemy, że chcą wywołać trzecią wojnę światową. Sposób wymyślili niezły. Z jednego z włoskich laboratoriów skradli dokumentację dotyczącą klonowania ludzi i... klonują, ile mogą. Być może działają w porozumieniu z Georgem Lucasem, ale nie mamy na to dowodów. Oczywiście musisz ich powstrzymać, James. Cała Anglia wierzy w ciebie.

– Sprzęt?

– Nasz spec przygotował dla ciebie kilka samochodów, m.in. Austin Martin DB5 oraz BMW Zed 8. Większość czasu spędzisz jednak na własnych nogach, biegając od budynku do budynku i likwidując wrogów, z bossami mafii włącznie. A stary, dobry Q przygotował dla ciebie masę gadżetów. Dostaniesz laser do przecinania kłódek, specjalną minikamerę, jetpack, a także specjalny q-claw, dzięki któremu wdrapiesz się na niejedną ścianę. Odwiedzisz też Hongkong, Rumunię, Szwajcarię oraz 7 innych lokacji. – M trajkotała jak katarynka. Postanowiłem ją jakoś powstrzymać.

– No dobrze – burknąłem do słuchawki – jaka platforma?

– PS 2 już niestety jest. Pozostaje GameCube, Xbox i PC. Podołasz?

Nic nie odpowiedziałem. Paniczny strach zamulił mi umysł... Te wszystkie złamania i rany, z którymi zmagałem się od wielu miesięcy, to właśnie PC. Electronic Arts wielokrotnie obiecywał, że wyśle mnie na dwie atrakcyjne misje opisane w filmach „Tomorrow never dies" i „The world is not enough". Przez komputerową prasę przetaczały się zapowiedzi, autorzy gier udzielali wywiadów, huczało od buńczucznych obiecanek. Oba tytuły zgasły jednak śmiercią naturalną, zanim na dobre zdołałem się rozruszać. I właśnie dlatego jestem w takim stanie. Nerwica, dwie próby samobójstwa, wypadek samochodowy... Boję się, że i z tym sobie nie poradzę. Że znowu na obiecankach się skończy.

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

http://007.ea.com


Bardzo ładna i wypełniona informacjami strona. Znajdziesz opis misji, charakterystykę postaci, dział download. Wróży to dobrze grze

007: Agent Under Fire

EA / EA Polska

Wersja PL	FPP	PC
Multiplayer	koniec 2002	PS2
		GNC
		XBox

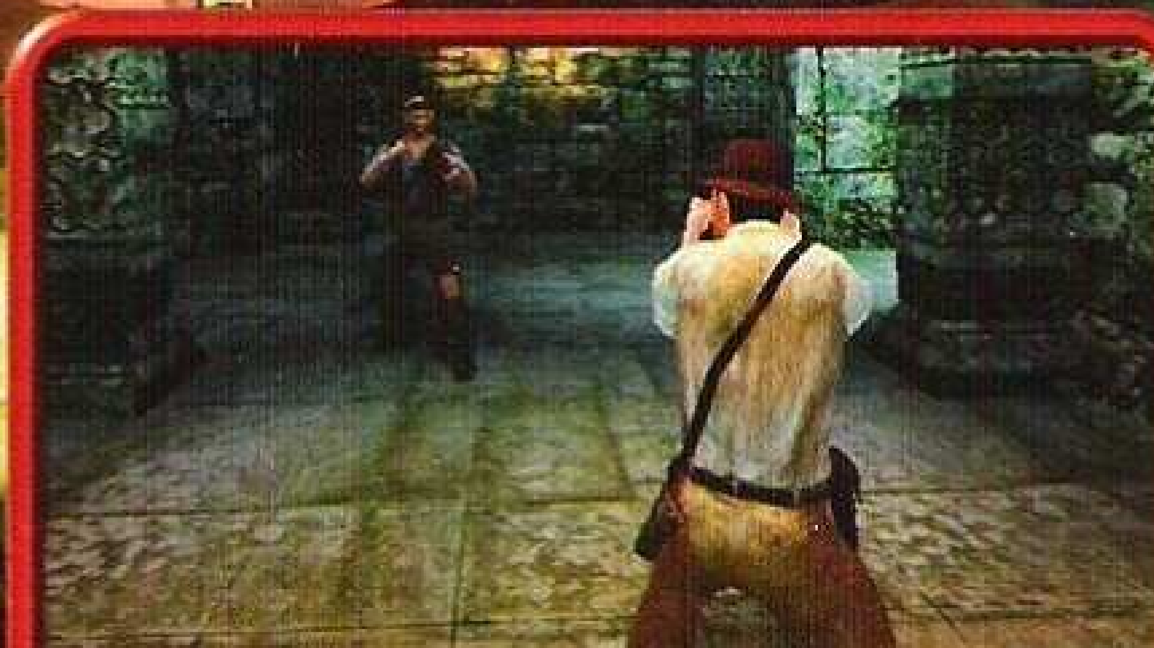
Trzecia misja Jamesa Bonda na współczesne pecety. Szkoda, że dwie pierwsze nigdy nie ujrzały światła dziennego...

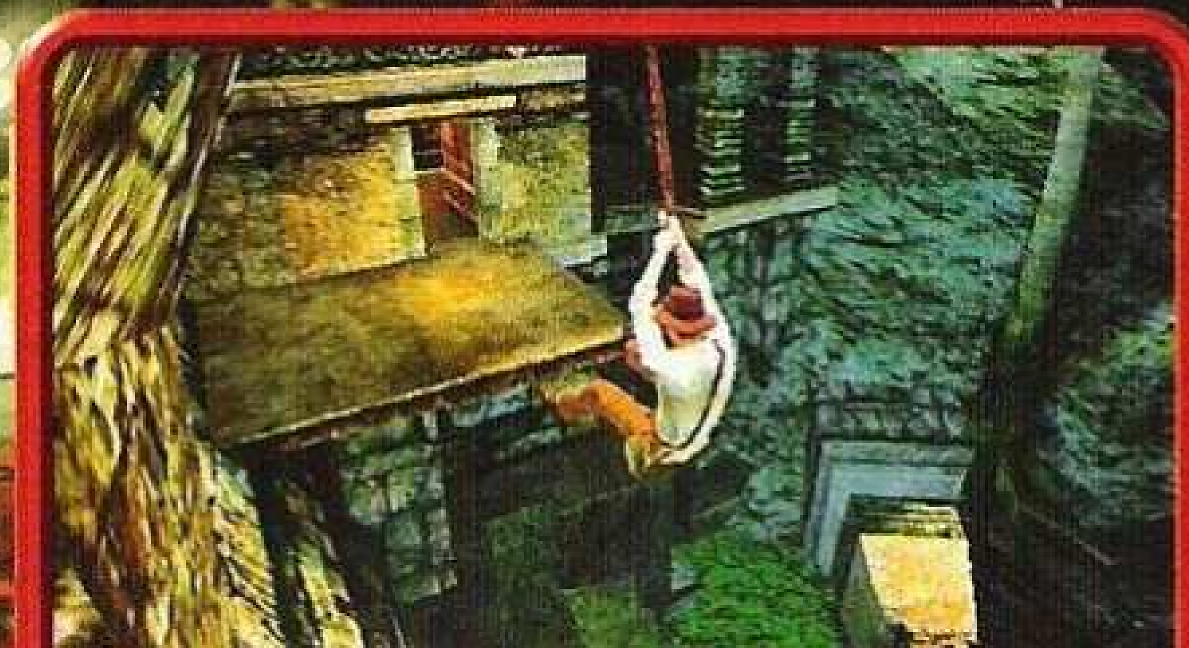

Mroźna zima jest mi niestraszna. Ale może uda mi się dostać do środka warowni i pograć przy kominku


„I'm singing in the rain..." – jeśli myślisz, że superagent nie ma duszy romantyka, to się mylisz...

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Junior powraca! A wraz z nim nowe przygody, nowe zagadki oraz oczywiście nowe niebezpieczeństwa i wspaniałe znaleziska


Pamiętaj: ustaw się bokiem, ręce na wysokości twarzy i nie bój się przeciwnika! Tak właśnie postąpiłby Harrison


Zawsze mnie ciekawiło, czy rzeczywiście bicz owinięty o gałąź jest w stanie utrzymać ciężar człowieka

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE przeszedł właściwie bez echa. Jednym gra się bardzo podobała, inni twierdzili, że jest niewypałem. **Jak będzie z kolejną grą 3D z widokiem z trzeciej osoby, w której wcielisz się w postać sławnego archeologa, doktora Jonesa?** Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że będzie dobrze, ale...

Cała przygoda rozpocznie się w roku 1935 w Chinach. Twoim celem będzie zdobycie ukrytej mniej więcej 2 tysiące lat temu bardzo cennej czarnej perły o nazwie Serce Smoka. Perła ta daje posiadaczowi niewyobrażalną moc, w związku z czym już zapewne domyślasz się, że nie będziesz jedyną osobą, która zechce ją zdobyć. Poza Juniorem, w wyścigu wezmą udział oczywiście Niemcy z najemnikiem Albrechtem Von Bekiem na czele oraz azjatycka organizacja o nazwie Black Dragon Triad. Tak na marginesie, ty będziesz szukać perły na zlecenie Marshala K'ai. Musisz zrobić wszystko, aby rząd Chin ją odzyskał!

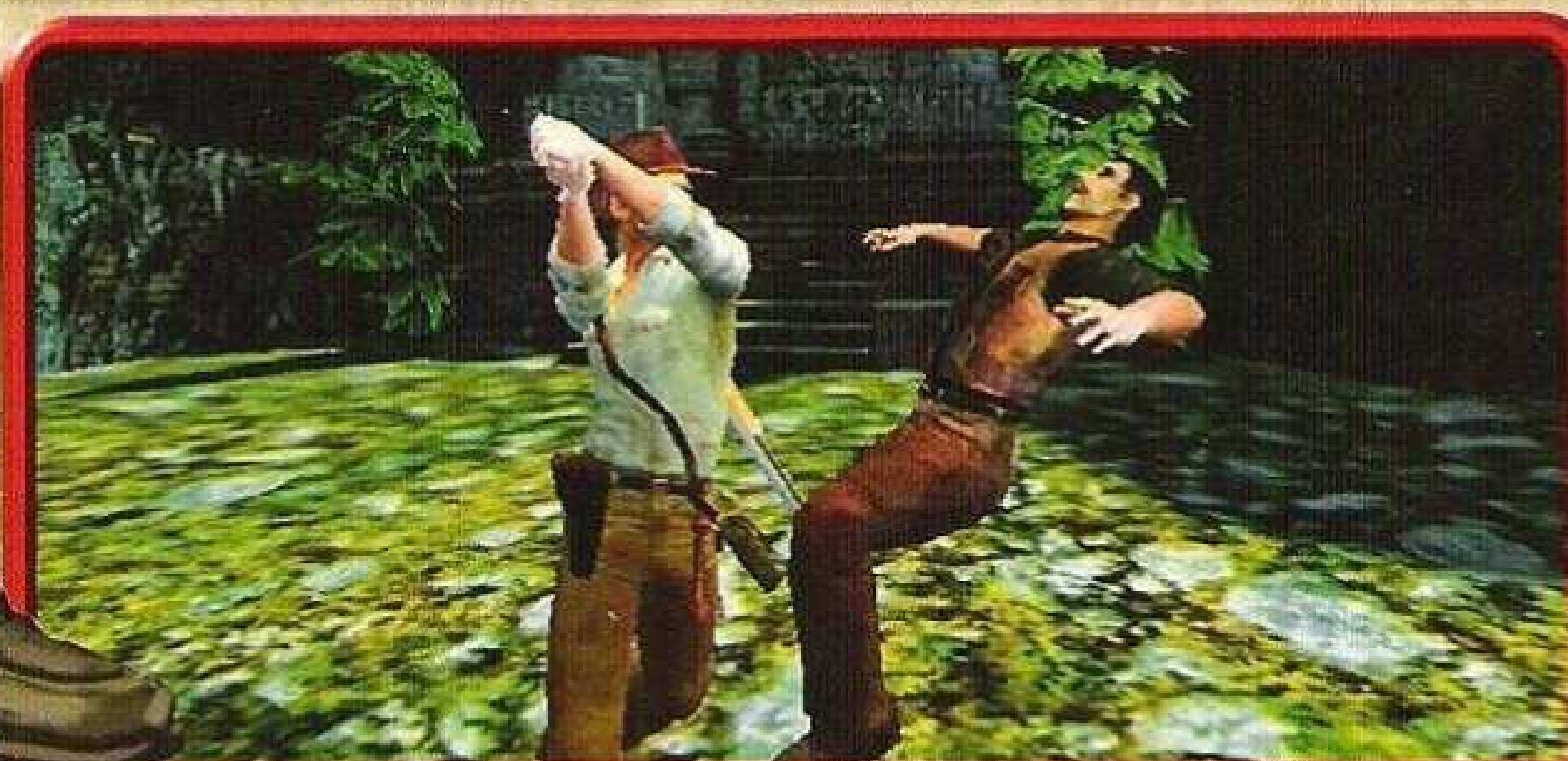
Na szczęście przy twoim boku cały czas będzie Mei Ying, kobieta, która pomoże ci w wykonaniu zadania. Do przemierzenia będzie 10 poziomów, a każdy z nich wypełniony nowymi przygodami, niespodziankami oraz przeciwnikami.

Gra ma posiadać wszystkie cechy charakterystyczne dla gatunku action adventure. Główny bohater będzie wykonywać szereg czynności, takich jak skakanie, wspinanie się, pływanie itd. Znajdzie się również wiele zagadek, przy których trzeba będzie poruszać trochę główką. Nie zabraknie wspaniałych lokacji, takich jak chińska forteca, podwodny pałac w Istambule, ulice Pragi i Hongkongu czy piętnastowieczny zamek.

Prawdziwą gratką będą walki! Naturalnie za główne narzędzia zbrodni posłużą ci pistolet i bicz. Jednak potyczki z przeciwnikami będą widowiskowe dopiero w momencie walki wręcz – prawy sierpowy, lewy sierpowy, poprawka z buta i czarny charakter leży pokonany. Kiedy znajdziesz się w prawdziwych tarapatach, bez amunicji i możliwości wyciągnięcia bicza, to nic nie stanie na przeszkodzie, abyś wziął łopatę, krzesełko czy też nogę od stołu i jednym z tych narzędzi nabił przeciwnikowi, na przykład, porządnego guza.

Z umieszczonego na oficjalnej stronie tytułu trailera można wywnioskować, że gra ta nie przejdzie bez echa. Grafika jest wspaniała i szybka. Widać, że twórcy postarali się o wiele atrakcji. W końcu główny bohater przypomina Harrisona Forda, który jak dla mnie jest nie do zastąpienia w tej roli! Równie zachęcający wydaje się fakt, iż podobno na E3 nowy INDIANA JONES bardzo podobał się zwiedzającym (w szczególności właśnie grafika i efektowne walki). Kontynuując jeszcze temat strony wizualnej, należałoby wspomnieć, że gra wykorzystywać będzie nowoczesny trójwymiarowy silnik. **Równie ważne zdaje się to, że najlepsze ustawienia kamery będą ustalane przez zaawansowany system śledzenia.** Pozostaje jedynie mieć nadzieję, że będzie on na tyle sprawny, aby nie robić przykrych niespodzianek, które zdarzają się w grach TPP.

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB pojawi się w trzech wersjach: na konsole PlayStation 2 i Xboxa oraz na PC. Dokładna data wydania nie jest jeszcze znana, ale przypuszczalnie nastąpi to już niedługo. Już nie mogę się doczekać...


Każdego podejrzanie wyglądającego osobnika należy przyjąć jak najbardziej po koleżeńsku i dyplomatycznie... strzałem w mordę...

www.lucasarts.com/products/indiana



Trochę informacji, screenów, artów. Poza tym trailer. Wszystko to oprawione w ładną grafikę. Może bez rewelacji, ale zajrzeć warto

Indiana Jones & The Emperor's...		PC
LucasArts / LEM		PS2
Wersja PL	TPP	DC
Multiplayer	Grudzień '02	XBox

Wiele osób narzekało na PIEKIELNĄ MASZYNĘ. Tym razem jednak wszystko wskazuje na to, iż grono narzekających zmaleje

Tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski

XR
xpand rally

Krajowi producenci programów komputerowych niespecjalnie palą się do robienia gier wyścigowych. Być może firma TECHLAND sprawi, że ta sytuacja się zmieni...

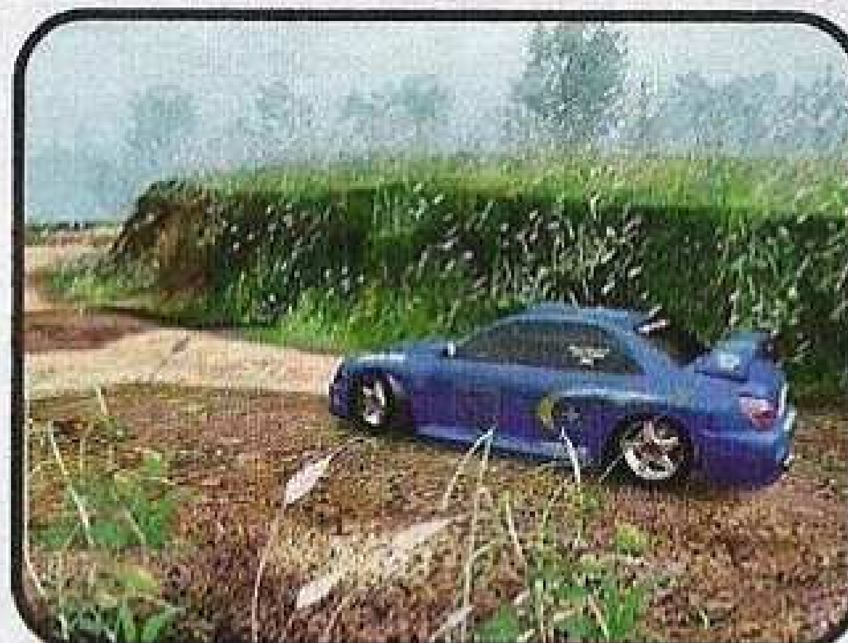
Wrocławska firma TECHLAND dość ostro chce zaatakować nasz rynek. Na swoim koncie ma już kilka udanych produktów, a tu już w kolejce stoją następne – m.in. CHROME, DAY OF THE MUTANTS czy SPEEDAWAY GRAND PRIX 2002. Wszystkie te gry powstają niemal jednocześnie, co może mieć swoje odbicie w ich jakości. Najlepiej jednak odrzucić wszelki pesymizm i skupić uwagę na dobrze zapowiadających się wyścigach XPAND RALLY. **Na razie znane są dwa państwa, na terenie których rozgrywane będą wyścigi (Norwegia i USA) – reszta trzymana jest w tajemnicy.** Wiadomo jednak, że po całym świecie rozrzuconych będzie blisko 60 tras, co daje łącznie dosyć imponującą liczbę. Przyjdzie ci się ścigać w gorącym słońcu pustyni, w górach, zielonych lub ośnieżonych lasach i na innych terenach. W zależności od trasy będzie inna nawierzchnia – piasek, śnieg, lód, asfalt, żwir itd. Autorzy postarają się, aby jazda na każdej z nawierzchni była jak najbardziej prawdziwa. Jeśli chodzi o model jazdy, ma być on bardzo przyjemny dla gracza. Nie znaczy to jednak, iż nie będzie realistyczny i że trudno będzie o stłuczkę czy dachowanie. Wręcz przeciwnie! **A to dzięki bardzo dobremu odwzorowaniu warunków fizycznych panujących na drogach.** Duży nacisk zostanie także położony na odczucia w trakcie gry – wrażenie prędkości oraz mocy dostępnych samochodów. Do wyboru będzie 20 podrasowanych rajdowych potworów! Nie wiadomo jeszcze dokładnie, co to będą za auta, pewne jednak jest, iż wszystkie to światowej klasy marki, w tym Subaru Impreza. Oczywiście tuningowanie ich będzie na porządku dziennym, a za każdy wygrany wyścig będziesz mógł zakupić do swojego samochodu wszystko to, co podrasuje twoją zabawkę. Każda zmiana w aucie będzie natychmiast odczuwalna podczas jazdy. **Zapewne jednym z wielu czynników wpływających na zmianę jakości zabawy będą zmienne warunki pogodowe.** Wiadomo, że inaczej prowadzi się samochód na śliskiej nawierzchni, a inaczej na suchej. Jak zapowiadają twórcy gry, nawet wiatr będzie miał duże znaczenie podczas wyścigu. Już na screenach można zauważyć, że XPAND RALLY nie jest grą robioną na chybcika. **Za przepiękne trasy, bardzo realistyczne, odpowiadać będzie ten sam silnik, na którym robiona jest inna gra Techlandu, strzelanina FPP – CHROME.** Również modele samochodów wyglądają bardzo interesująco. Nie ma co ukrywać: pod względem graficznym będzie to naprawdę wypasiony produkt.

Jak wypadnie strona dźwiękowa XPAND RALLY? Tego jeszcze nie wiadomo. Mam jednak nadzieję, że muzyka będzie co najmniej tak dobra, jak w filmiku zapowiadającym grę, do którego ściągnięcia gorąco zachęcam (znajduje się na oficjalnej stronie tytułu). Panowie z Techlandu są bardzo optymistycznie nastawieni do tego produktu i już na głównej stronie projektu można przeczytać : „Widzieliśmy miliony gier wyścigowych i stworzyliśmy najlepszą z nich!". Odważne stwierdzenie, prawda? :)

Tekst: Grzegorz „Murmur" Moldawski


Jak przystało na symulator, w zależności od nawierzchni samochód inaczej się prowadzi


Czasami większą przyjemność sprawia hulanie po trawie, niż trzymanie się trasy


Grafika w XPAND RALLY jest miejscami naprawdę fotorealistyczna. Brawo!


Zimowe tory to prawdziwe wyzwanie dla wszystkich profesjonalistów!


Na lewo most, na prawo most, a środkiem... pustynia. Zaraz, coś nie gra...


Ostry zakręt może być wstępem do poślizgu, dachowania i końca kariery



http://www.xr.techland.com.pl

Xpand Rally

Bardzo ładna strona – trochę informacji, galeria screenów, dział download. Krótko mówiąc, standardowa strona o grze...

Xpand Rally	PC
Techland / Techland	PS2
Wersja PL | Wyścigi	DC
Multiplayer | Koniec '02	XBox

XPAND RALLY ma szansę narobić sporego zamieszania na naszym rynku, choć na pewno nie będzie konkurencją dla COLINA



Operacja Pustynna Burza była najlepiej zrelacjonowanym przez media konfliktem zbrojnym. Sprawdź, czego nie pokazała telewizja

DESERT STORM
PUSTYNNA BURZA


Hej, ty, w ciężarówce! Nie chowaj się i wyłaź z podniesionymi rękami!!!


Zaprowadź porządek na ulicach i wyeliminuj wszystkich przeciwników

2 sierpnia 1990 roku ponad 300 tysięcy żołnierzy armii Iraku zaatakowało Kuwejt. To maleńkie państwo nie miało większych szans na powstrzymanie agresora. Zanosiło się na kolejną lokalną wojenkę, lecz w tym przypadku międzynarodowe konsekwencje okazały się ogromne. Kuwejt jest znaczącym eksporterem najbardziej liczącego się obecnie surowca, czyli ropy naftowej. Gdy tylko Amerykanie zorientowali się, że cena benzyny poszybowała niebezpiecznie w górę, postanowili zaprowadzić porządek. Naprędce sformowana koalicja antyiracka potrzebowała pół roku na odpowiednie przygotowanie akcji. Jednak na długo przed rozpoczęciem regularnej wojny z Irakiem na jego terytorium działały najlepsze oddziały sił specjalnych. Ich główne zadanie polegało na dokładnym rozpoznaniu terenu oraz zniszczeniu najważniejszych centrów dowodzenia i obrony przeciwnika.



CONFLICT: DESERT STORM to połączenie TPP i gry akcji. Fabuła dotyczy wydarzeń mających miejsce tuż przed rozpoczęciem zbrojnej operacji Pustynna Burza. Twoim zadaniem jest poprowadzenie czteroosobowej elitarnej jednostki komandosów (dowódca, snajper, specjalista od ciężkiej broni oraz inżynier). Niestety, można prowadzić jedynie brytyjskie oddziały SAS i amerykańskie Delta, chociaż w konflikcie w Zatoce Perskiej brały udział także formacje Marines, Rangersów oraz słynnych fok (Navy SEALs). Jak w każdej grze tego typu, masz do dyspozycji szeroki wybór broni, począwszy od prostego pistoletu z tłumikiem, poprzez różnego rodzaju karabiny maszynowe, a skończywszy na materiałach wybuchowych. W razie niespodziewanego braku amunicji zawsze możesz wykorzystać uzbrojenie przeciwnika.

Będziesz miał do wypełnienia 15 różnych misji. Pierwsza polega na obronie Kuwejtu, ale z każdą kolejną będziesz coraz głębiej wkraczać na tereny wroga. Producenci postarali się o urozmaicenie zmagań, stąd też szeroki wachlarz zadań: od obrony miasta, poprzez niszczenie irackich rakiet Scud czy pochowanych w hangarach MIGów-29. Gra kończy się oczywiście w Bagdadzie, chociaż oficjalnie nigdy nie wysłano tam żadnych oddziałów specjalnych. Jednak kto by tam wierzył oficjalnym komunikatom.

Ciekawie zapowiada się możliwość wzywania nalotu lotniczego lub ostrzału artyleryjskiego, które doskonale powinny się sprawdzać przeciwko dużej grupie wrogów. Także możliwość korzystania z pojazdów bojowych (w tym legendarnego czołgu M1 Abrams) jeszcze bardziej uatrakcyjni rozgrywkę. Autorzy zapowiadają wiele niespodziewanych zwrotów akcji, które powinny urozmaicić zabawę, np. nagle może się okazać, że podawane przed akcją informacje o pozycji wojsk wroga są już mocno nieaktualne. Cóż, takie niespodzianki na wojnie się przecież zdarzają.

Początkowo gra miała się ukazać w 2000 roku i to jedynie na peceta. W połowie 2001 była już podobno na ukończeniu, a producent chwalił się wersją demo przeznaczoną na PlayStation 2. W tym roku pojawiły się informacje o pracach nad wersjami na PC, PS2 i Xbox. W Polsce tytuł ukaże się na te trzy platformy już na jesieni.

W sumie gra zapowiada się całkiem interesująco. Wprawdzie nie należy spodziewać się jakiegoś przełomu w TPP, ale z pewnością warto bliżej przyjrzeć się temu tytułowi. I to już całkiem niedługo.


Dobrym sposobem na cichą eliminację wroga jest przedłużenie uśmiechu od ucha do ucha...


Na wojnie spotka cię wiele niespodzianek. Na przykład czołgi jeżdżące po ścianach!

Conflict: Desert Storm

SCI / LEM

Wersja PL	TPP	PC
Multiplayer	wrzesień '02	PS2
		GC
		XBox

Jedną z największych zalet tej gry jest niewątpliwie umiejscowienie akcji podczas najbardziej widowiskowego konfliku ostatnich lat

www.sci.co.uk/games/basic.asp?version_id=32



Na razie nie ma tu nic ciekawego: znajdziesz tylko krótkie wprowadzenie oraz informacje o dostępnym arsenale. Ale poczekajmy...

Tekst: Artur „Kroko" Kowalski


Zdobywanie zamków będzie jednym z najważniejszych elementów rozgrywki, jak zwykle zresztą

LORDS OF THE REALM III

Czas ponownie podjąć trud zbudowania średniowiecznego imperium i sięgnąć po władzę...

Akcja serii LORDS OF THE REALM rozgrywała się w średniowieczu, gdzie wcielałeś się w rolę jednego z możnowładców walczących o koronę. LoR był mieszaniną strategii turowej (na mapie strategicznej decydowałeś o kwestiach gospodarczych, dyplomatycznych oraz sterowałeś armiami i budowałeś zamki) oraz strategii czasu rzeczywistego (na mapie taktycznej dowodziłeś jednostkami wojskowymi w czasie bitwy). Rozwiązania te bardzo przypominały to, co później można było dostrzec w słynnym SHOGUNIE.

Niestety, LORDS OF THE REALM III będzie już tylko strategią czasu rzeczywistego. Dziwna to decyzja, zważywszy na fakt, że RTS'ów istnieje na rynku mnóstwo (ich pozycja wydaje się słabnąć), a tymczasem brakuje dobrych strategii turowych. Następną poważną zmianą stanie się zastosowanie enginu 3D, co niewątpliwie podniesie walory graficzne programu.

Gra zostanie podzielona na szereg misji i kampanii, ale twoje zadania będą w zasadzie zawsze identyczne. Musisz opanować wrogie terytoria, powołać silne armie, prowadzić negocjacje dyplomatyczne, korzystać z pomocy (bynajmniej nie charytatywnej!) kupców, budować zamki, jednać sobie wasali (na przykład poprzez rozdawanie im ziemi), umiejętnie sterować pracą chłopów i przede wszystkim zdobywać wciąż nowe i nowe terytoria.

Na pewno jednym z ciekawszych elementów będzie możliwość zbudowania własnego zamku, gdzie możesz zarówno wykorzystać swoją fantazję architektoniczną, jak i skorzystać z dziesiątków gotowych planów przedstawiających średniowieczne forty, zamczyska, kasztele i grody. Od prościutkich i szybkich w budowie zameczków otoczonych drewnianą palisadą i fosą, aż po rozległe, najeżone basztami z czasów edwardiańskich (początek XII wieku). Oczywiście zamek taki będzie pełnił nie tylko rolę dekoracyjną. Dzięki jego obecności twoja prowincja stanie się dużo lepiej chroniona, a załoga poradzi sobie z odparciem szturmów prowadzonych przez silniejszego liczebnie wroga.

Elementy gospodarcze odegrają również ogromną rolę w czasie prowadzenia kampanii. W końcu, jak powiedział Napoleon (formułując tylko to, co każdy dowódca wiedział od początku świata), do prowadzenia wojny potrzeba trzech rzeczy: pieniędzy, pieniędzy i jeszcze raz pieniędzy. Dodajmy do tego, że do prowadzenia wojny potrzebni są również poddani. Oni zajmą się uprawą pól, wydobywaniem surowców, pracami rzemieślniczymi, wreszcie to z nich stworzysz potężne armie. Jeśli twoja sytuacja finansowa stanie się opłakana (wszystko jest przecież możliwe!), zawsze będziesz mógł skorzystać z pomocy kupców, który najpierw hojnie zaopatrzą cię we wszystko, czego potrzebujesz, a potem zajmą się ulubioną kupiecką zabawą pt. „Obdzieramy ze skóry rycerza".

W czasie prowadzenia wojny o dominację nad średniowiecznym światem zostaniesz czasem zmuszony do dokonania pewnych wyborów, które zdecydują o poparciu określonych grup ludności. Na przykład, możesz nakazać swym wojskom rabować klasztory (ach, te słodkie mniszki!), narażając się na potępienie duchowieństwa, a nawet ekskomunikę samego papieża.

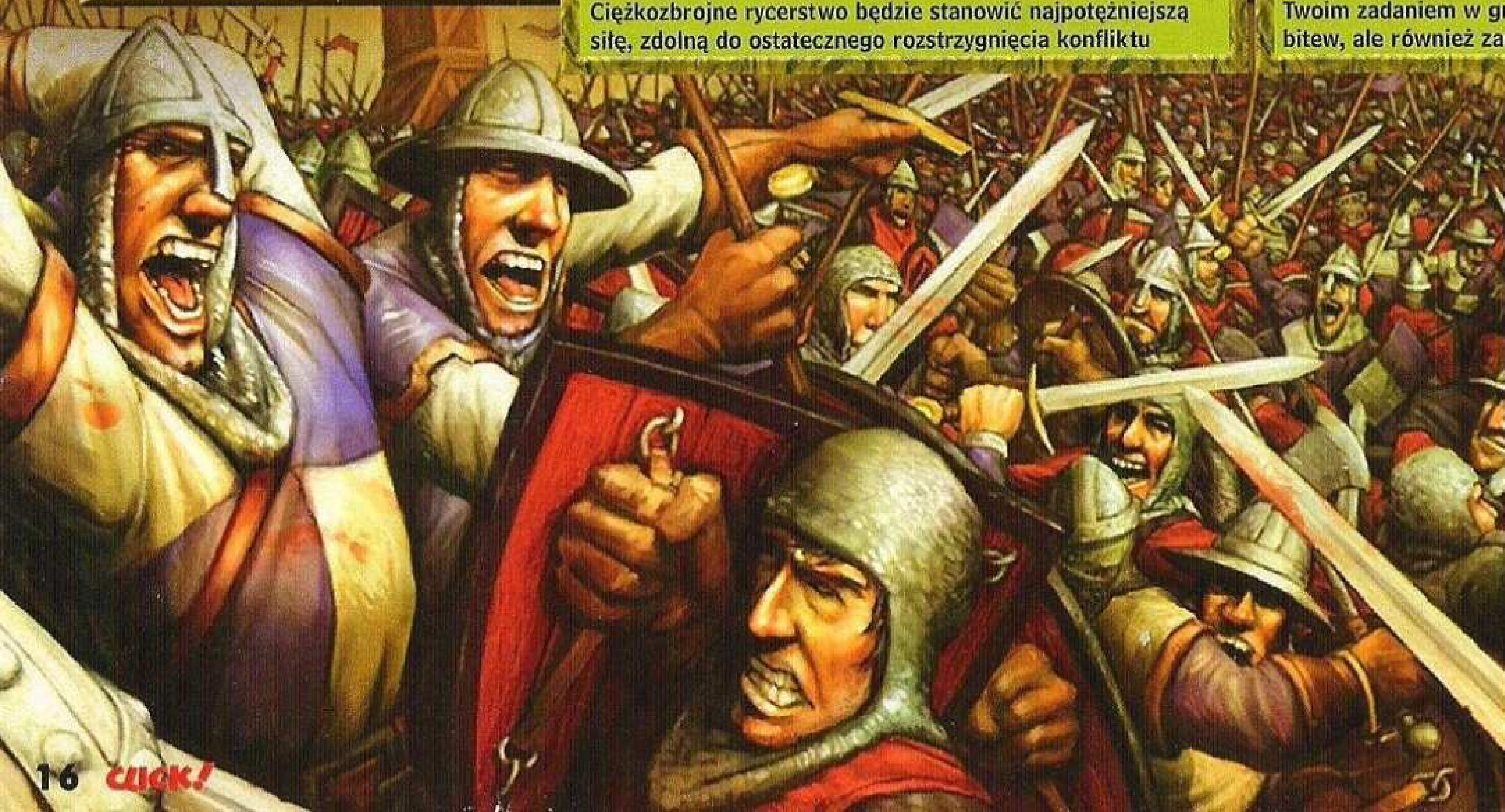
Na polach bitew skorzystasz zarówno z sił ledwo wyszkolonego chłopstwa, jak i z pomocy fantastycznie wyćwiczonej, opancerzonej i uzbrojonej ciężkiej jazdy. Każdy z żołnierzy dysponować będzie sobie właściwym orężem i pancerzami, ale również umiejętnościami wynikającymi z jego przynależności (większe zdolności fechtunku i parowania ciosów posiadać będzie rycerz, dużo mniejsze prosty piechur). **Lecz nie tylko siła armii okaże się decydująca podczas walki. Ważne będą również twoje zdolności dyplomatyczne.** Zawrzyj pakt z sąsiadem, przekonaj kupców, by nie sprzedawali broni wrogowi, zwerbuj pomniejszych notabli, oferując im skarby z łupów itp., itd.

W LORDS OF THE REALM III będzie można zagrać również za pośrednictwem Internetu lub sieci lokalnej. Zaczęło się końcowe odliczanie.

Tekst: Jacek „Randall" Piekara


Ciężkozbrojne rycerstwo będzie stanowić najpotężniejszą siłę, zdolną do ostatecznego rozstrzygnięcia konfliktu


Twoim zadaniem w grze będzie nie tylko walka na polach bitew, ale również zarządzanie włościami i budowa zamków



http:www.lords3.com



Strona poświęcona tej grze nie jest jeszcze nadmiernie rozbudowana, no ale do premiery zostało w końcu kilka miesięcy...

Lords of the Realm III	PC
Sierra / Play It!	PS2
Wersja PL / RTS	DC
Multiplayer / Listopad '02	XBox

Miłośnicy strategii powinni być zadowoleni, chociaż może trochę niepokoić zamiana trybu turowego na tryb czasu rzeczywistego

ARCHANIOŁ

„Gry są złe, uczą mordować i propagują satanizm" – lada dzień znów to zapewne usłyszysz...



Dwóch zakrwawionych kolesi przechadza się po spalonej wsi, robiąc „Uuuuu". Czego oni mogą chcieć od ciebie?

Gier o szkrzydlatych wysłannikach Boga powstało już co najmniej kilka. Na myśl natychmiast przychodzą REQUIEM i MESSIAH. Oba tytuły swego czasu wzbudziły niemałe kontrowersje ze względu na dość „nowatorskie" ujęcie spraw wiary. Obsadzenie w roli głównej anioła pleniącego grzech w sposób, delikatnie mówiąc, drastyczny miało szokować. A gracze przecież to lubią. Z tego założenia zdaje się wychodzić nasz rodzimy developer. Jednak nie chodzi tu o tanią sensację, a twórcy poniższej gry mają niejedno w zanadrzu...

ARCHANIOŁ powstaje w studiu Metropolis, firmy mającej na koncie takie projekty jak GORKY 17 czy TEENAGENT. Autorzy niechętnie wypowiadają się na temat fabuły gry. Paradoksalnie rozpoczyna się ona od śmierci bohatera. Oto Michael Travinsky wraca nocą wśród śnieżnej zamieci do domu i do kochającej żony. Niestety, nie dociera do celu – ginie w wypadku samochodowym. Jednak koniec życia nie oznacza końca egzystencji... Tak zaczyna się historia, którą sami autorzy uważają za jeden z najmocniejszych punktów produkcji. Nieodparcie nasuwa się skojarzenie ze seriami SOUL REAVER czy SHADOWMAN, gdzie bohater balansował między życiem i śmiercią. Akcja rozgrywać się będzie w trzech rozległych światach podzielonych na poziomy. Przemierzysz mroczne krainy fantasy, odwiedzisz ponurą przyszłość, śledząc fabułę na przestrzeni wieków. Na swej drodze spotkasz charyzmatyczne, ostro zarysowane postaci, które odegrają niemałą rolę w całej historii – wszystko po to, by zaabsorbować cię i ułatwić identyfikację z bohaterem. Zwraca uwagę wysoki poziom SI zarówno potworów, jak i innych postaci.

ARCHANGEL nie daje się zaklasyfikować do jednego gatunku. Przede wszystkim zabawa będzie nastawiona na szybką akcję, jednak – co podkreśla producent – nie będzie to kolejna odmóżdżona rzeźnia z tabunami potworów do zaszlachtowania. Oczywiście walki nie zabraknie, lecz nie ona ma stanowić o powodzeniu gry. **Otrzymasz za to elementy gry przygodowej i RPG.** Główny bohater będzie się rozwijał, choć autorzy nie podają żadnych szczegółów. Oglądając screeny, można przypuszczać, że będzie on ewoluował z postaci ludzkiej do tytułowego archanioła, zyskując przy tym nowe umiejętności. Oczywiście to tylko domysły. Wiadomo natomiast, że atmosfera nie będzie sielankowa. Klimat ARCHANIOŁA to wypadkowa horroru, fantasy i techno-thrillera, co oczywiście wynika z rozbudowanej fabuły.

Za generowanie środowiska gry odpowiadać ma engine tworzony specjalnie na tę okazję. Według zapewnień autorów, silnik doskonale radzi sobie zarówno z zamkniętymi lokacjami, jak i z rozległymi przestrzeniami. Na okrasę dostaniesz masę efektów specjalnych nieodbiegających od dzisiejszych standardów. Cóż, przyglądając się screenom, można mieć wątpliwości co do powyższych zapewnień. Bo choć całość wygląda sugestywnie, trudno nie zauważyć pewnych niedociągnięć. Z drugiej strony... oceniać grafikę na podstawie screenów – kto to widział?:)

Jeśli wierzyć w datę premiery, niedługo przekonasz się o prawdziwości deklaracji autorów. Spoglądając jednak na poprzednie dokonania Metropolis, w najgorszym przypadku można się spodziewać gry dobrej.



Futurystyczna aglomeracja przytłacza swą atmosferą. Niestety, na wizytę w cyrku się nie zanosi



Chwila wytchnienia w karczmie. Bohater, jak każdy zdrowy mężczyzna, musi się czasem napić – inaczej umrze...

http://www.archangel-online.com



Oficjalny site ARCHANGEL oferuje jedynie suche informacje na temat gry. Miejmy nadzieję, że stronka rozkręci się po premierze

Archangel – Metropolis Software / Metropolis Software		PC
		PS2
Wersja PL	TPP	DC
Multiplayer	październik '02	XBox

Zanosi się na kolejną dobrą, polską produkcję. Rozbudowana fabuła, ciekawe rozwiązania. Czekamy z niecierpliwością!!!

Tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

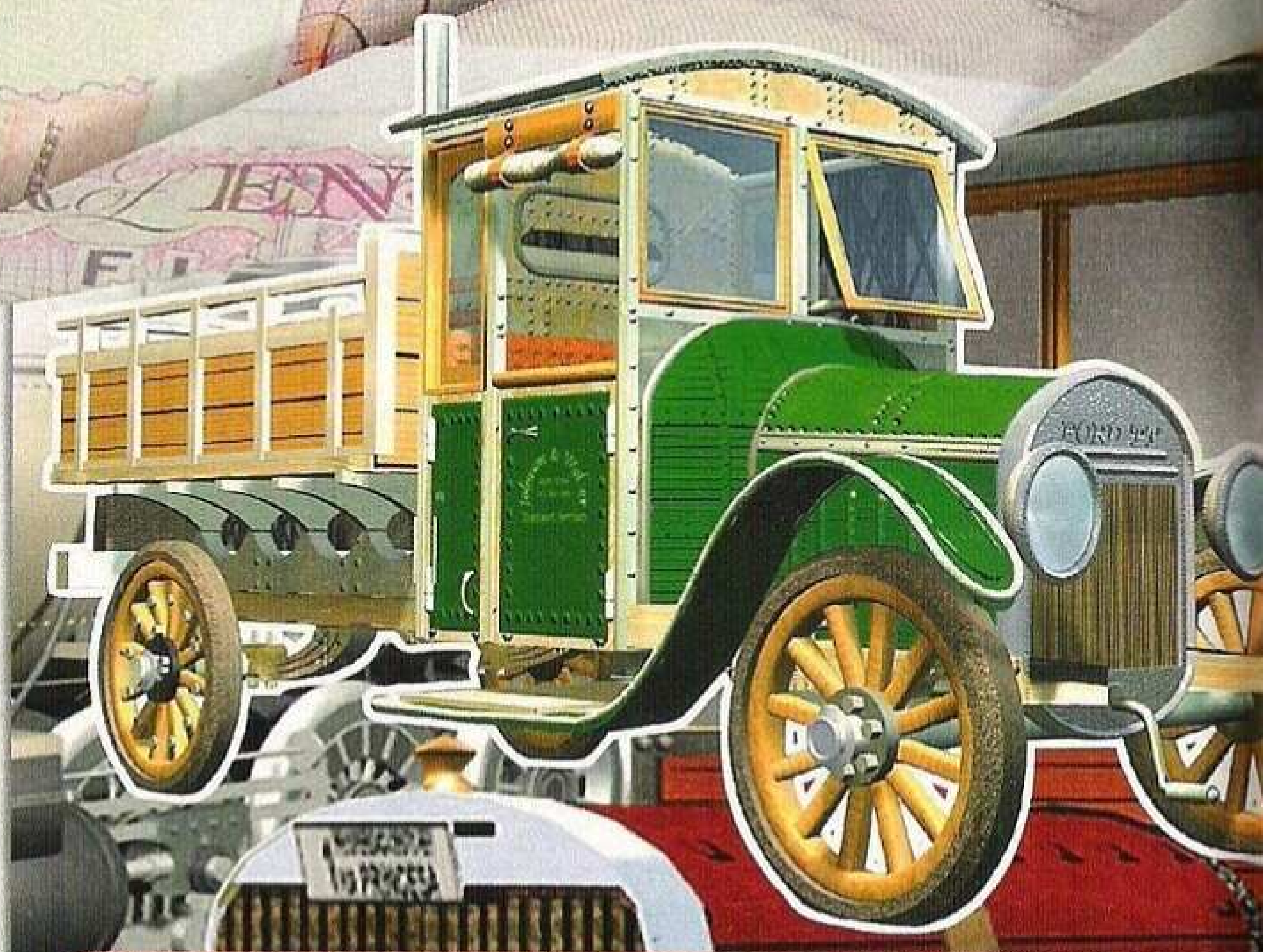
Popyt, podaż, koszty produkcji, towary zalegające w magazynach... Powiedzmy sobie otwarcie – INDUSTRY GIANT 2 to pozycja dla młodych rekinów finansjery...

INDUSTRY GIANT 1900 - 1980

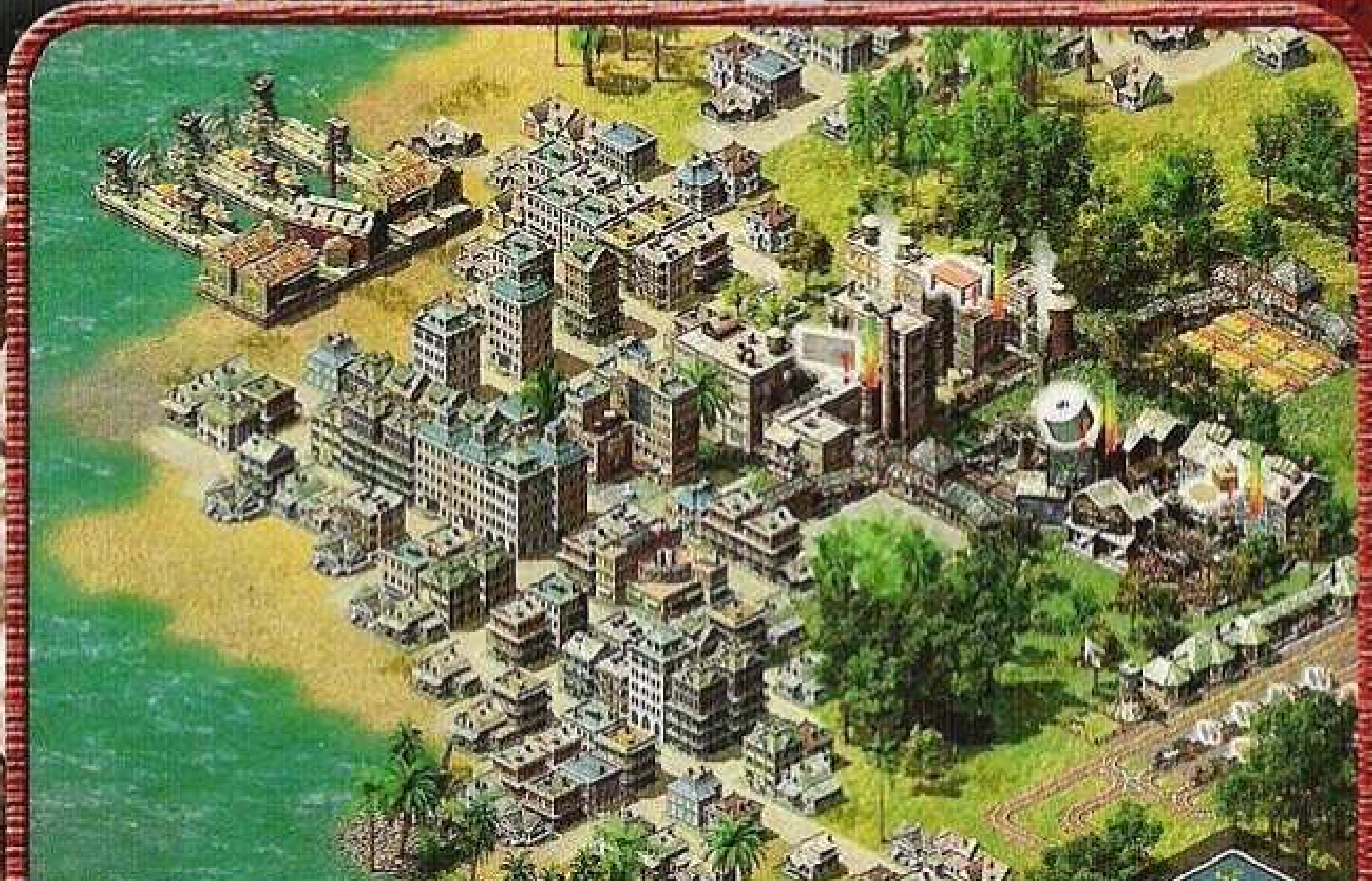
Na pewno nieraz przebiegł ci przez głowę jakiś genialny pomysł, na którym mógłbyś zarobić całą furę kapusty. Jednak by zyskać jakieś pieniądze, trzeba wpierw jakieś pieniądze posiadać, aby móc je zainwestować. A z tym bywa różnie – z reguły jednak nie dysponujemy odpowiednim kapitałem inwestycyjnym i skomplikowane plany zapanowania nad światem kończą się na etapie tychże planów. Pieniądz robi pieniądz i nic na to nie poradzisz. **O ile magazyn CLICK! nie ma ambicji dokształcania swych czytelników w dziedzinie „od punktu skupu runa leśnego do megakorporacji", o tyle z radością przedstawiamy wrażenia z pierwszego rzutu okiem na INDUSTRY GIANT 2.** Kto wie, może ta gra jest właśnie furtką do świata wielkich finansów?

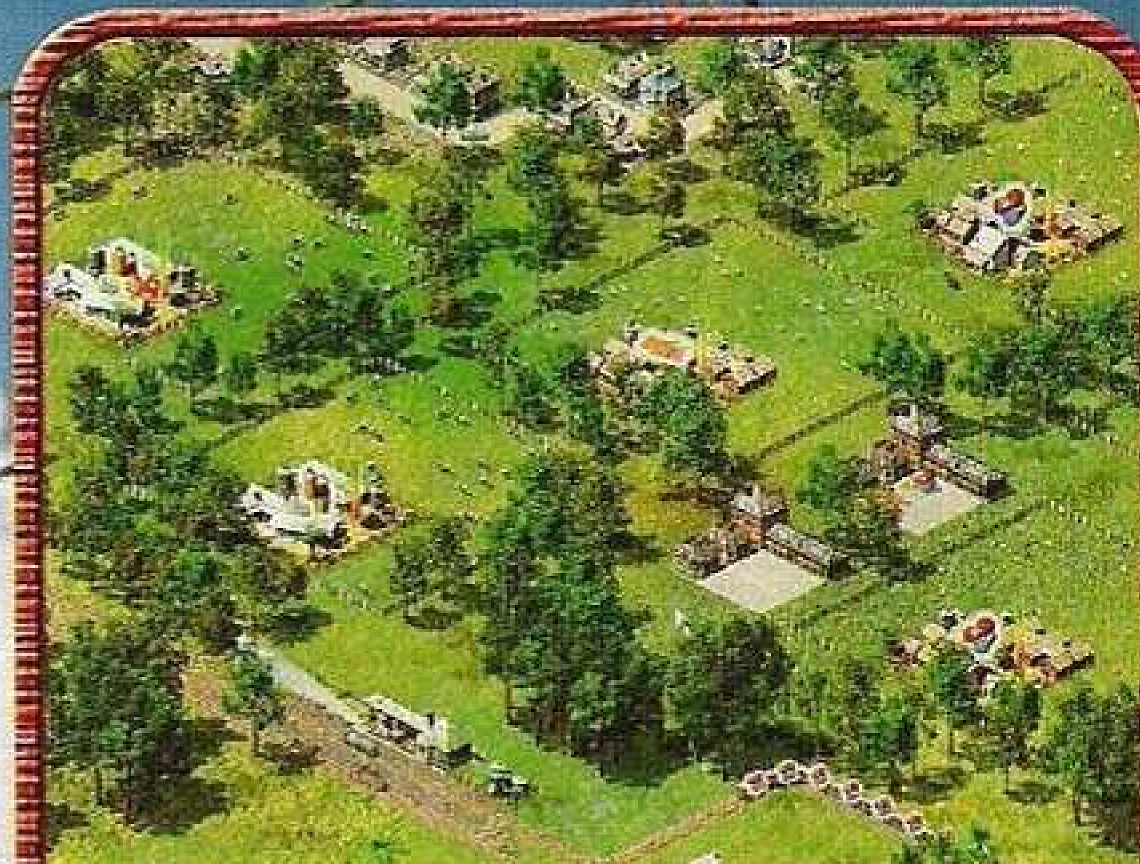
Przeszło pięć lat temu austriacka grupa JoWooD Productions wydała grę INDUSTRY GIANT, jedną z przedstawicielek gatunku TYCOON. Zgodnie z oficjalnymi wynikami sprzedaży, IG został zakupiony przez ponad milion klientów, co natchnęło Austriaków do stworzenia nowej gry. Mający wkrótce ukazać się w Polsce INDUSTRY GIANT 2 to kontynuacja tytułu, który tak dobrze się sprzedał. Ci, którzy oczekiwali wielkich zmian, mogą poczuć się zawiedzeni, gdyż tych brakuje. Autorzy gry nie ukrywają, że IG2 kierowany jest do tych, którym przypadły do gustu rozwiązania zaproponowane w pierwszej części programu. Struktura tytułu pozostała niezmieniona. Dodano za to trochę cieszących szczegółów. Nie licz jednak, że czymś cię tutaj zaskoczę.

Zacznijmy od zmian merytorycznych. Jak zapewne się domyślasz – wszystkiego jest tutaj generalnie więcej. Masz więcej gałęzi przemysłu i możliwości dystrybucji produkowanych przez ciebie towarów. **W INDUSTRY GIANT 2 masz do wyboru blisko 150 produktów, które tylko czekają, aż ktoś je wyprodukuje i (z zyskiem) sprzeda.** Choć ta liczba może przyprawić o zawrót głowy, nie ma się tak naprawdę czego obawiać. Bardzo rozsądnie pomyślany interfejs gry umożliwia łatwe rozeznanie, jak dany towar jest pożądany. Novum stanowi to, że na konkretne produkty różny jest popyt w zależności od pory roku (np. napoje chłodzące




W INDUSTRY GIANT 2 masz możliwość produkowania 150 różnych towarów. Na początku może się to wydawać nie do ogarnięcia, lecz to tylko pozory. Dasz radę!


Wielka aglomeracja to łakomy kąsek dla biznesu. Musisz jednak pamiętać, że ludzie nie lubią mieszkać w bezpośrednim sąsiedztwie smrodliwych fabryk...



Sieć fabryk to nie wszystko. Musisz jeszcze zadbać o transport produkowanych przez siebie dóbr oraz ich składowanie



A mógł tu powstać taki piękny kurort wypoczynkowy. Te plaże... Ale nie, business is business. Stawiać fabryki!

chętniej kupuje się latem niż zimą) i w znakomitej większości przypadków wygląda to nader rozsądnie. Gdy już zdecydujesz się, co chcesz sprzedawać, musisz opracować efektywny sposób dystrybucji swoich dóbr. **Powinieneś bowiem wiedzieć, że do twoich obowiązków należy w IG2 nie tylko sam handel, ale też i wydobycie niezbędnych surowców, postawienie odpowiednich fabryk, przygotowanie miejsca w magazynach i wytyczenie tras transportu zaopatrzenia z fabryk do magazynów i sklepów.** I chociaż to może zabrzmieć mało prawdopodobnie, ale już na tym etapie nietrudno o wpadkę. Tak naprawdę to możesz załatwić się na amen już w pierwszych dwóch, trzech ruchach rozgrywki (bardzo łatwo tutaj utopić kasę, której przecież zawsze mało).

W INDUSTRY GIANT 2 najbardziej urzekło mnie to, że do każdego problemu należy podejść z kilku punktów widzenia. Wyjaśnię to na przykładzie: sklep musi być umiejscowiony tak, aby miał dużo klientów (najlepiej w centrum miasta). Sklep, z kolei, powinien znajdować się w zasięgu magazynu, w którym składowane są towary. Magazyn zaś powinien mieć dobre połączenie z miejscami, gdzie sprzedawane przez ciebie dobra powstają. Musisz jednak wziąć pod uwagę to, że np. gospodarstwa rolne mają różne zbiory w zależności od miejsca, gdzie się znajdują, a hałaśliwe fabryki powinny znajdować się jak najdalej miast, bo ludzie nie chcą mieszkać w ich pobliżu. Podobnych zależności znajdziesz w IG2 mnóstwo. Dzięki temu gra w pełni zasługuje na miano produkcji bogatej, którą stworzono z rozmachem.

Z racji, iż materiał ten traktuje tylko o pierwszych wrażeniach z omawianej gry, pominę tu wątki różnych środków transportu towarów czy interakcji firmy gracza z konkurencją. **Kilka słów należy się grafice INDUSTRY GIANT 2 – robi ona naprawdę niezłe wrażenie.** Pole akcji ukazano w izometrycznym rzucie, co umożliwia całkiem przyjemną zabawę ze zbliżaniem i oddalaniem obrazu. Nie byłoby w tym nic szczególnego, gdyby nie fakt, że przy największym oddaleniu obserwujesz mapę z miejsca wysoko nad chmurami, zaś przy maksymalnym zbliżeniu możesz wręcz zgadywać marki jeżdżących po ulicach samochodów. Przyznam, że w IG2 nie może być wręcz mowy o lepszej grafice (nie mam tu na myśli jej walorów estetycznych, lecz czytelność). Tak przy maksymalnym zbliżeniu, jak i oddaleniu, można odczytać najważniejsze informacje (np. ile twój sklep zarobił w tym miesiącu), a to jest pomocne.



Gdy już będziesz bajecznie bogaty pozostanie tylko uronić łezkę – jaka szkoda, że to tylko gra... Chlip ;.,(

Podtrzymując wątek wizualizacji programu, wspomnę o obecnej tu wodzie. Niby szczegół, ale jak wykonany! Liżące piasek fale – wymagające karty 3D z 16MB pamięci – wyglądają ślicznie. Może to średnio udany przykład, ale ostatnią grą z tego typu grafiką była pierwsza część COMMANDOS.

Jeszcze w październiku IG2 ma ukazać się w pełni zlokalizowanej wersji. To cieszy, jako że w grze pojawia się mnóstwo tekstu. Pozostaje mieć nadzieję, że tłumacze staną na wysokości zadania. Błędy merytoryczne w produkcji tego typu byłyby szczególnie dokuczliwe.



http://www.industrygiant2.com



Świetna strona. Widać, że chłopakom z JoWood bardzo zależy na promocji nowego dziecka: witryna jest pełna po brzegi...

Industry Giant 2
JoWood / CD Projekt

Ocena: X

Wersja PL	Ekonomiczna	PC
Multiplayer	Cena: 99.90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM		DC
		XBox

X Grafika	X Dźwięk	X Frajda

Plusy: Olbrzymia różnorodność, swoboda prowadzenia rozgrywki, ładna grafika

Minusy: Bardzo duży stopień skomplikowania gry może odstraszyć „niedzielnych" biznesmenów

Dla wszystkich fanów gier ekonomicznych, różnych mutacji **SIM CITY** i innych **TYCOONÓW** produkcja naprawdę obowiązkowa!

Tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

MEDIEVAL TOTAL WAR

Tekst, który poniżej przeczytasz, jest fabularyzowany i nieco ubarwiony. Ale tak właśnie, w skrócie, rozwijała się kariera pierwszego założonego przeze mnie imperium...



Na mapie strategicznej podejmujesz decyzje dotyczące spraw gospodarczych (budowanie zamków, rozbudowa miast, szkolenie wojsk) oraz dyplomacji

Król Władysław IV stał przy oknie i patrzył na dziedziniec wawelskiego zamku. Dzisiaj z Akwizgranu i Budy przyszły dwie nadzwyczaj istotne wiadomości i król wiedział, że nadszedł czas, aby podzielić się nimi z Radą Koronną.

– Miłościwy królu – sługa ośmielił się przerwać zamyślenie władcy – panowie rada czekają.

Władysław IV odwrócił się od okna. Ze wschodu nad Wawel nadciągały ciężkie, burzowe chmury. Ale ze wschodu nadciągały też złe wieści. **Złota Orda, zjednoczona pod berłem rządzącego gdzieś z azjatyckich stepów chana, kierowała się na zachód. A na drodze jej marszu stało polskie królestwo. Tylko zdecydowane działanie mogło uratować monarchię.**

Król wszedł do komnaty, gdzie czekali już panowie rada. Kasztelanowie i dowódcy, ludzie doświadczeni w radzie i boju. Władysław usiadł na tronie i rozejrzał się wokół.

– Otrzymaliśmy dziś wieści z Akwizgranu i Budy – rzekł – cesarz Zygmunt z radością wita sojusz Świętego Imperium Rzymskiego z naszym królestwem.

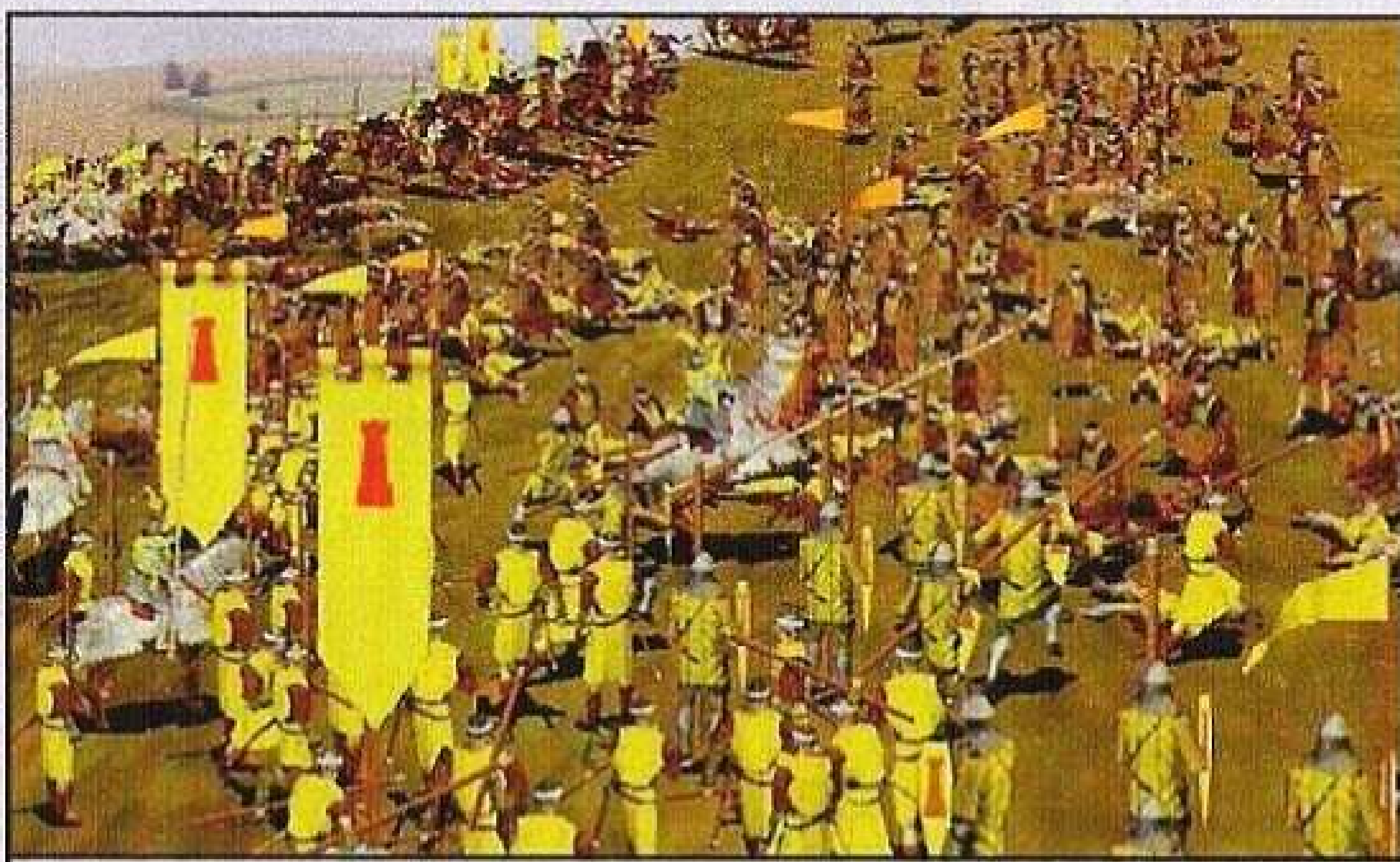
Rozległ się zdumiony szmer, a potem gwar. Król uniósł dłoń, uciszając zebranych. Ta wieść czyniła bezpiecznymi zachodnie i północne granice państwa. Nie będzie najazdu z Pomorza, Prus czy Brandenburgii. Żelazne hufce cesarza nie przekroczą polskich granic. Zygmunt dość miał kłopotów z wojowniczym Filipem rządzącym Francją, aby szukać wrogów na swej wschodniej granicy.

– Nie mniej radosne wieści przyniósł nasz poseł z Budy – ciągnął Władysław z uśmiechem – król Bela przyjął rękę naszej pierworodnej, Anny.

W tym wypadku nie było już zdumienia. Węgry i Polskę od lat łączyły dobre stosunki, a król Bela mógł uchodzić za najlepszego sojusznika Władysława. Jednak teraz wszyscy zadawali sobie pytanie: co dalej? Władysław musiał mieć przecież jakieś plany. Czy zaatakuje Mołdawię i pozbawi władzy mołdawskiego hospodara, czy też uderzy na Wołyń, uprzedzając zamiary Złotej Ordy?

Jednak zamiary króla Władysława IV były zdecydowanie bardziej dalekosiężne, niż mogliby sądzić członkowie jego rady. Na Śląsku i w Polsce pozostały tylko garnizony w zamkach, a cała armia ruszyła pod wodzą samego króla na Wołyń. **Prowincję zajęto po szybkim zwycięstwie, lecz władca wiedział, że na tym nie może poprzestać. Kazał wznieść pierwszy zamek na Wołyniu i podzielił swe siły. Uderzył równocześnie na północ – na Litwę, oraz na południe – na Kijów.** Na Litwie zgniótł opór miejscowych feudałów, ale pod Kijowem pierwszy raz musiał zmierzyć się ze Złotą Ordą. Zwycięstwo było całkowite. Mongolscy łucznicy zostali rozgromieni, a ich ciała zasłały pole bitwy. Jednak prowincje nie zostały jeszcze opanowane – nadal trzymały się w nich obsadzone, co prawda, przez nieliczną załogę, potężne, warowne zamki. W tym czasie król wysyłał do Polski i na Śląsk żądania posiłków. Szło więc na wschód pancerne rycerstwo z Krakowa, szli znakomici pikinierzy z Wrocławia, na Wołyniu szkolono pierwsze oddziały. Król wykazał się łaskawością. Zaniepokojony perspektywą buntu na Litwie i Kijowie obniżył tam maksymalnie podatki, pragnąc, by miejscowa ludność poparła jego władzę. Ale o zdobyte prowincje trzeba było walczyć. Potężne uderzenie Złotej Ordy poszło na Kijów. Mongol-




Wielkie bitwy zamieniają się czasami w jedno wielkie kłębowisko ludzi i wierzchowców. Ale dobry wódz musi się w tym wszystkim rozeznać...

scy wojownicy – łucznicy piesi i konni wspomagani przez nieliczne oddziały ciężkiej jazdy – stanęli naprzeciw czterokrotnie słabszych polskich wojsk. Kluczowym punktem był most na rwącej rzece – jedyne miejsce możliwej przeprawy. Tatarzy przekonani o własnej sile i liczebności runęli na ten most zwartą masą. Król Władysław zaplanował bitwę pieczołowicie. Naprzeciw mongolskiej jazdy wyszli pikinierzy i zatrzymali jej impet na moście. Potem w stłoczoną masę jeźdźców i koni zaczęli szyć kusznicy ukryci na brzegu. Podciągnięto katapulty. Ogromne głazy spadały na Mongołów, zabijając ich i raniąc. Bój trwał do zmroku, aż wreszcie przerażone resztki Złotej Ordy rzuciły się do panicznej ucieczki. Teraz przyszedł czas na ciężkozbrojną konnicę. Jeźdźcy przegalopowali przez most i runęli na uciekającego wroga. Rozpoczęła się rzeź. Kiedy podliczono straty, okazało się, że na każdego zabitego Polaka przypadło niemal dziesięciu poległych Mongołów. **Ale nie był to jeszcze koniec Złotej Ordy. Z Krymu, dalekiego kraju Chazarów, a nawet Gruzji płynęły posiłki. I nowa armia znów po kilku latach uderzyła na Kijów. Jednak i tym razem zwycięstwo Polaków było całkowite.** Wyszkoleni na Wołyniu konni kusznicy zmaskrowali próbujące się przeprawić oddziały mongolskie, a ciężkozbrojne rycerstwo dokończyło sprawy. Gdy losy bitwy jeszcze się ważyły, król Władysław rozkazał części armii przeprawić się przez most na północy i uderzyć od tyłu na wroga. Po śmierci swego generała Mongołowie zasłali trupami pole bitwy niemal tak gęsto jak poprzednio.

Armie Władysława IV były coraz silniejsze. Na Śląsku i w Polsce budowano zakłady płatnerskie, szkolono rekrutów, zwoływano ciężkozbrojne rycerstwo konne oraz piesze. Na Litwie powoływano zaprawionych w bojach drwali, a potem również słynną lekkozbrojną jazdę litewską. Wołynianie dostarczali konnych kuszników. Wybrano gubernatorów prowincji spośród ludzi, którzy siali największą trwogę wśród wrogów (to miało utrzymać miejscową ludność w ryzach) oraz potrafili sprawnie zarządzać finansami (to było gwarancją, iż do skarbu państwa popłyną podatki). Królewscy dowódcy zyskiwali doświadczenie w bojach, a żołnierze tym chętniej szli do walki z ich imieniem na ustach. Teraz władca mógł już zwiększyć podatki, a sumy pozyskane z wojennych łupów i jako okup za wolność wrogich wodzów zasilały skarbiec. Sława Władysława IV rosła. **Przybywali posłowie z Wenecji, Francji, Nowogrodu, a nawet dalekiego Bizancjum. Jedynie wysłanników francuskiego króla Filipa potraktowano chłodno, gdyż polski król nie chciał zwady z toczącym boje na francuskiej ziemi cesarzem Niemców, Zygmuntem.** Doskonale zdawał sobie sprawę, że wojna z potężnym Cesarstwem mogła zakończyć się tylko klęską Polaków. Jeszcze nie na polskie siły było szturmowanie prowincji otaczających monarchię od zachodu i północy, prowincji pełnych dobrze wyszkolonego rycerstwa i warownych zamków. Najpierw władca musiał uporać się z groźbą ze wschodu. Raz na zawsze zmiażdżyć Złotą Ordę, zająć Czernihów, Perejesław, Riazań, Krym, rozszerzyć władzę na bezkresne stepy Khazarów.

Król wykorzystał uderzenie Mongołów na Mołdawię. Mołdawski hospodar nadwątlił w bitwie siły przeciwnika, lecz musiał cofnąć się do warownego zamku. Wojska polskiego króla spadły na wroga jak błyskawica. Wpierw zniszczyły oblegających twierdzę Mongołów, a potem pozbawiły władzy samego hospodara, a nowym zarządcą Mołdawii został w imieniu króla doświadczony dowódca i administrator Kazimierz Grycki. **Ambicje Władysława sięgały jednak dalej. Stopa polskiego rycerza stanęła u podnóża Kaukazu, potężne armie gromadziły się na granicy z Moskwą i Nowogrodem.** Władysław IV wiedział, że w końcu nadejdzie czas, kiedy jego miłościwe oblicze odwróci się na zachód. Być może zresztą on nie doczeka już tej chwili, a rządy obejmie najstarszy syn Kazimierz. To młody książę powiedzie polskie armie do bogatych niemieckich prowincji, zdobędzie warowne zamki, wkroczy do słonecznej Italii i weźmie pod swą opiekę królestwo Francuzów. To on stworzy święte polskie imperium, które władać będzie Europą po wieki wieków!



Źle wyszkolony przeciwnik może ponieść nawet 50 razy większe straty niż ty



Royal Knights are the royal household guard. The combination of full plate armour and lances makes them powerful, but their dedication in serving their King makes them formidable indeed! The King and royal Princes command small groups of these Knights. Raising extra Royal Knights is possible, but costly.

with 19 men
Loyalty :
Piety :
Dread :
Command :
Acumen :

Unit Leader : Sir Stanislaus Kaczyk
Men : 20
Valour : 2
Support costs: 62
Armour upgrade :
Irresistible charge
Excellent attack
Very heavily armoured
Disband

Dowódców i zarządców prowincji musisz dobierać z rozwagą. Na czele lokalnej administracji powinni stać ludzie wzbudzający szacunek i znający zasady ekonomii

Your Forces Invade Wallachia

The Golden Horde prepare to defend their province.
Total size of your forces : 1078
Total size of enemy forces : 862
If you call off the attach your troops will attempt to retreat to a friendly province. If there is no friendly province to go to at the time of the retreat, the army will be lost.
Click on one of the options below...

Jeżeli prowincja broniona jest przez warowny zamek, to pełne podporządkowanie jej może potrwać nawet kilkanaście lat. I trzeba się strzec buntów ludności!


Polskie rycerstwo czeka na przeciwnika. Z lewej strony widać najbardziej elitarne oddziały królewskiej straży przybocznej


Na terenie prowincji stacjonują nie tylko wojska. Przybywają tam dyplomaci oraz poszukujące męża młode księżniczki...

SHOGUN: TOTAL WAR był programem uważanym przez wielu za jedno ze szczytowych osiągnięć na polu gier strategicznych. Połączenie turowego zarządzania gospodarką i dyplomacją oraz bitew toczonych w czasie rzeczywistym miałeś już okazję poznać dzięki serii LORDS OF THE REALM. Ale w TOTAL WAR po raz pierwszy stworzono fantastyczne, trójwymiarowe środowisko pola bitwy, gdzie mogły potykać się armie złożone z wieluset (a nawet z wielu tysięcy) wojowników. Miłośnicy strategii czekali więc z niepokojem i nadzieją na MEDIEVAL: TOTAL WAR. I gra okazała się naprawdę warta czekania!

W MEDIEVAL możesz wziąć udział w trzech kampaniach, których akcja toczy się w późnym średniowieczu. Stajesz na czele jednej z europejskich potęg (chociaż akcja rozgrywa się również na północnych wybrzeżach Afryki i na terenie Azji Mniejszej), a twoim zadaniem jest umiejętne zarządzanie gospodarką (budowanie, podatki, handel), prowadzenie akcji dyplomatycznych (organizowanie korzystnych mariaży, wysyłanie szpiegów i dyplomatów), terrorystycznych (wynajmowanie zabójców, mogących likwidować wrogich wodzów), religijnych (budowa kościołów, wysyłanie duchownych) oraz, przede wszystkim, militarnych. **Jak sam tytuł wskazuje, wojna jest tu najważniejszym składnikiem, a wszystkie inne działania mają tylko ułatwić jej prowadzenie.**

Trzy główne kampanie to nie wszystko. Do twojej dyspozycji pozostają również kampanie historyczne (np. prowadzisz Anglików lub Francuzów w Wojnie Stuletniej, cesarza Barbarossę lub Saladyna) i historyczne bitwy (dlaczego tylko trzy???). Istnieje również możliwość stworzenia własnej bitwy, gdzie decydujesz o rodzaju wojsk biorących udział w starciu (oraz udoskonaleniach poszczególnych oddziałów), a także pogodzie, porze roku i miejscu akcji (w tym wypadku do wyboru jest kilkaset scenografii, między innymi mnóstwo dotyczących obrony zamku lub ataku na zamek). Jednak właśnie trzy główne kampanie dają ci możliwość pełnego poznania wszystkich aspektów gry. W czasie ich trwania korzystasz bowiem zarówno z opcji gospodarczych, jak i dyplomatycznych. Możliwości rozwoju twojego królestwa jest wręcz bez liku. Schemat obrazujący postęp technologiczny to dołączona do instrukcji ogromna płachta papieru z wyrysowanymi bardzo skomplikowanymi współzależnościami. Na przykład stworzenie elitarnych oddziałów ciężkiej konnicy wymaga wręcz niewiarygodnych inwestycji w infrastrukturę prowincji. Musi być w niej zamek, dwór królewski, stajnie i płatnerze. W dodatku każda budowla (na przykład płatnerz) ma kilka stadiów rozwoju (Armourer, Armourer's Workshop, Armourer's Guild, Master Armourer), a część jednostek można powołać tylko wtedy, kiedy określony budynek lub budynki podniosło się do najwyższego poziomu. I jeszcze coś: **niektóre jednostki mogą być powoływane tylko na określonych terenach (np. litewska jazda, polscy dostojnicy, armeńska ciężka jazda, beduińscy wojownicy, szwajcarscy pikinierzy itp).** Wszystko to stanowi niezły galimatias i rozeznanie się w nim wymaga poświęcenia grze sporo uwagi.

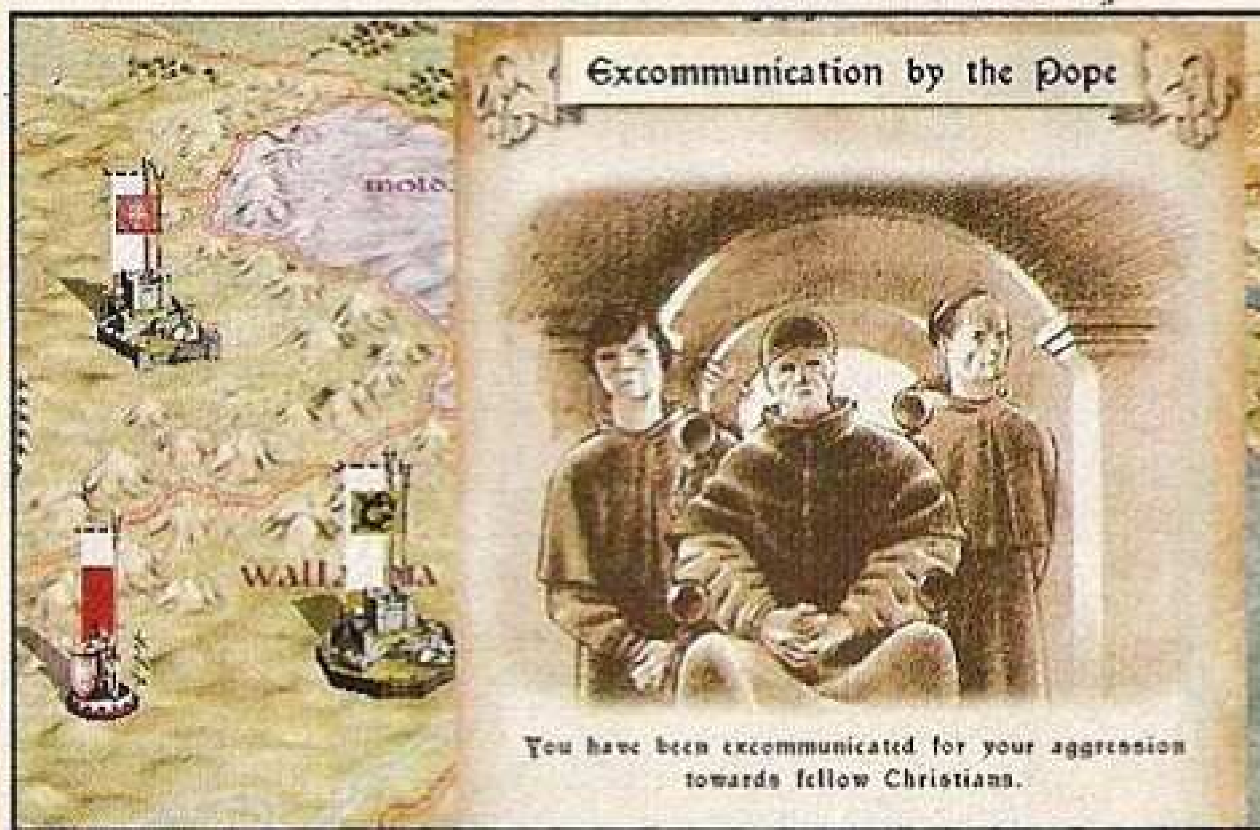
Sterowanie oddziałami na polu bitwy jest w dużej mierze intuicyjne (chociaż jednocześnie dające sporo możliwości taktycznych), a konflikty zostały przygotowane z dbałością o szczegóły. Ogromne znaczenie dla siły jednostek ma nie tylko pancerz i uzbrojenie, ale również odwaga i zdolności dowódcze generała. W MEDIEVAL, podobnie


Widząc szarżującą konnicę, załoga obsługująca balistę postanowiła rozsądnie udać się na „z góry upatrzone pozycje"



Ten dostojnik jest człowiekiem wielce oddanym swemu królowi, świetnie dowodzącym wojskami oraz budzącym prawdziwy postrach wśród wrogów


Północna i środkowa Europa znalazła się już pod panowaniem duńskiego króla. Ale do podbicia został jeszcze szmat świata



Jeżeli papież cię wyklnie, istnieje świetny sposób na poradzenie sobie z ekskomuniką: najedź Rzym i zabij mąciciela...

jak w średniowiecznej rzeczywistości, zwyciężają jednostki elitarne, dobrze dowodzone i nieznające lęku. Nawet tysiące chłopów pójdą w rozsypkę w spotkaniu z dwiema setkami rycerzy, a straty wyniosą wtedy na przykład 1 do 50. Jednak aby poznać wszystkie wady i zalety konkretnych oddziałów, będziesz musiał się trochę napracować, bo w grze jest dostępnych przeszło sto rodzajów jednostek bojowych!

Od strony graficznej program został przygotowany więcej niż satysfakcjonująco. Mapa strategiczna jest dość prosta, ale przejrzysta i estetyczna. Co ważne: można stosować kilkustopniowe zwiększenia i pomniejszenia obrazu. Jeśli chodzi o mapy taktyczne, to zobaczysz zarówno interesujące i zróżnicowane scenografie (góry, zamki, lasy, wioski, stepy, rzeki i jeziora), jak i przede wszystkim świetnie przygotowane jednostki wojskowe, gdzie każdy żołnierz został pieczołowicie wyrysowany. Kapitalna jest ścieżka muzyczna. W zależności od tego, jaką stroną konfliktu grasz, masz okazję posłuchać odmiennej muzyki – arabskiej, zachodnioeuropejskiej czy wschodniej. Co ważne, muzyka nie narzuca się i nie przeszkadza, lecz jedynie pobrzmiewa w tle, pomagając w tworzeniu fantastycznej atmosfery.

Polskiego gracza może zdenerwować fakt, że niektóre „polskie" nazwiska wielmożów i dowódców zostały potwornie zniekształcone, czy też w ogóle wymyślone przez zupełnych ignorantów. Kasper Ogitzak, Chrosciszko Premyslid, Stanislaus Kazczyk – tak według autorów brzmią nasze nazwiska szlacheckie. Z podobną nieudolnością przedstawiono zresztą Węgrów i Rosjan, a podejrzewam, że w wypadku innych nacji nie jest lepiej. **Błąd niby mały, ale moim zdaniem skandaliczny, bo przygotować setkę nazwisk właściwych dla epoki i kraju to robota na pół wieczoru w bibliotece.**

MEDIEVAL jest programem, w którym po bliższym przyjrzeniu się można znaleźć sporo wad i niedociągnięć. Są to na przykład ubogie i mało interesujące opcje handlowe, niełatwa w prowadzeniu i dająca niewielkie możliwości dyplomacja, zdecydowanie za bardzo skomplikowany schemat rozbudowy gospodarczej prowincji, dość spora dowolność w przedstawianiu faktów historycznych. **Jeśli chodzi o stronę taktyczną, to wadą MEDIEVALA jest wieczna zmora wszystkich RTS'ów, czyli debilna Sztuczna Inteligencja.** Na przykład komputer atakuje południowym mostem, przy którym obrońca zgromadził wielkie siły, ignorując niebroniony most północny. Nie potrafi skutecznie sterować oddziałami tak, by wciągnąć wroga w zasadzkę lub okrążyć go. Pozwala, by część jego sił nie brała udziału w konflikcie. Itp, itd. Owszem, w porównaniu do SHOGUNA nastąpiła znacząca poprawa, ale to i tak za mało. Jednak nawet biorąc pod uwagę wszystkie wady programu, pozwala on, o dziwo, na wspaniałą i ciekawą rozrywkę. To gra na wiele, wiele wieczorów, gdyż wielość stron konfliktu, bogactwo opcji i zróżnicowanie poziomów trudności powodują, że zabawa w tworzenie historii i tworzenie imperiów z całą pewnością nie może się szybko znudzić. A zresztą wtedy pozostaje rywalizacja za pośrednictwem Internetu lub sieci lokalnej, gdzie nie będziesz miał powodów narzekać na intelektualny niedorozwój komputera.


Ciężka jazda stanowi jedną z najgroźniejszych jednostek na polu bitwy. To po prostu takie średniowieczne czołgi...

Medieval Total War
Activision / LEM

Ocena: **6-**

Wersja PL	Strategiczna	PC
Multiplayer	Cena: 169 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D		DC
		XBox
5+ Grafika	5+ Dźwięk	6- Frajda

Niezliczona ilość opcji pozwala na fantastyczną zabawę od rana do wieczora

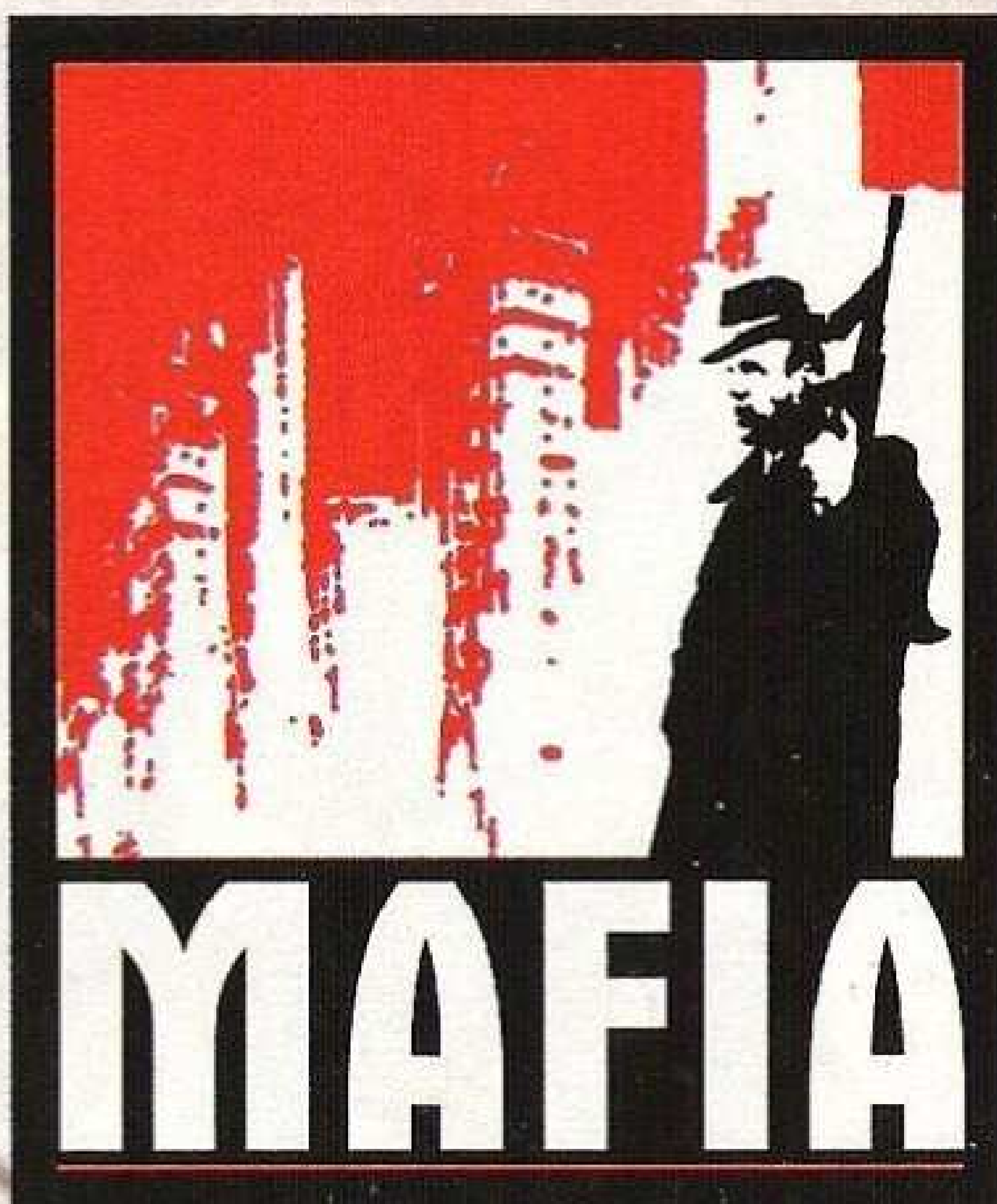
Ekonomia i dyplomacja mogły zostać opracowane lepiej. SI jak zwykle – durna

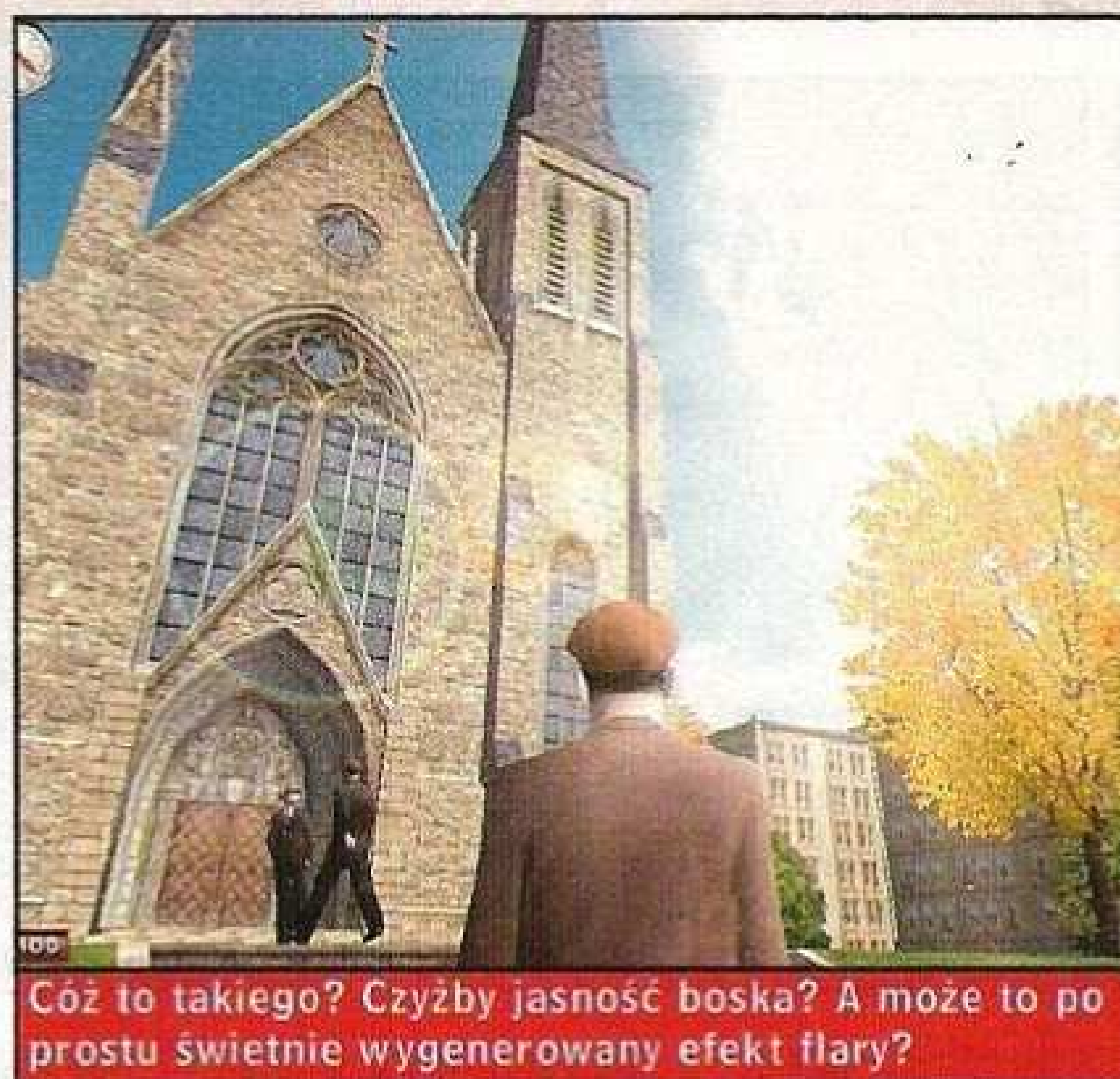
Znakomita gra sprzedawana po absolutnie skandalicznej cenie. Efekt? Firma LEM jak zwykle odda walkowerem pole piratom

www.activision.com/games/medieval_totalwar

Dobrze zrealizowana strona, na której znajdziesz mnóstwo informacji i sporą galerię. Dodatkowa atrakcja to nastrojowa muzyka

Tekst: Jacek „Randall" Piekara





Cóż to takiego? Czyżby jasność boska? A może to po prostu świetnie wygenerowany efekt flary?



Pierwsze etapy gry to wożenie klientów po całym mieście. Bardzo pomocna jest przy tym mapa, na którą często zerkaj

Bądź wobec nas lojalny i działaj skutecznie – my potrafimy okazać wdzięczność. W końcu jesteśmy teraz rodziną...

Ogromny sukces GTA3 daje do myślenia. Możliwość przemierzania ulic miasta z obrzynem, wywlekania ludzi z samochodów i urządzania ogólnej sromoty przyciągnęła do tej – było nie było – rewelacyjnej gry wielu ludzi. Tak, to naprawdę daje do myślenia. Ludzie potrafią być naprawdę wredni. Tyle słyszymy o wojnach gangów, przemycie, skorumpowanej policji, zamachach... Jedni bandyci strzelają do innych bandytów w biały dzień w centrum miasta i jest to w zasadzie rzecz – aż trudno uwierzyć – normalna. Nie mam tu oczywiście zamiaru roztrząsać kwestii patologii społecznych, ale trzeba przyznać, że akcje w wykonaniu karków z Pruszkowa czy Wołomina dawno już przekroczyły granice wszelkiej ohydy. Jeśli twoje wrażenia są podobne, może zechcesz spróbować swych sił na kursie z serii „Jak to należy robić?". Tematem dzisiejszych zajęć będzie awans w strukturach mafijnych.

Można (i należy) potępiać bandyterię. Nie zmienia to jednak faktu, że każde większe miasto miało i mieć będzie swój mafijny światek, którego koneksje z władzami, administracją czy policją przekraczają nasze najśmielsze przypuszczenia. Al Capone trząsł całym Chicago. Warszawa ma swoich podejrzanych typów o mięsno-wątrobianych ksywach. Nas interesuje jednak bardziej miasto Lost Heaven. Tutaj o swoje wpływy walczą dwie potężne rodziny – Salieri i Morello (zbieżność nazwisk z gitarzystą zespołu Rage Against The Machine jest tu czysto przypadkowa). **Lost Heaven nie znajdziesz na żadnej mapie znanego ci świata. Jego architekci – zdolni Czesi z Illusion Softworks – wznieśli je jednak na podstawie fotografii metropolii z czasów Wielkiego Kryzysu i prohibicji.** Trzeba przyznać, że to dzieło udało im się znakomicie. Lost Heaven może poszczycić się klasycznym feelingiem lat 30. i mam tu na myśli zarówno jego architekturę, kolorystykę, jak i zamieszkujących miasto obywateli i przemierzające ulice automobile. Zatrzymajmy się na chwilę przy temacie miasta. Nie sposób uniknąć porównań z GTA3, jako że MAFIA proponuje bardzo podobną zabawę: jest gracz i jest ogromna, tętniąca życiem metropolia, w któ-

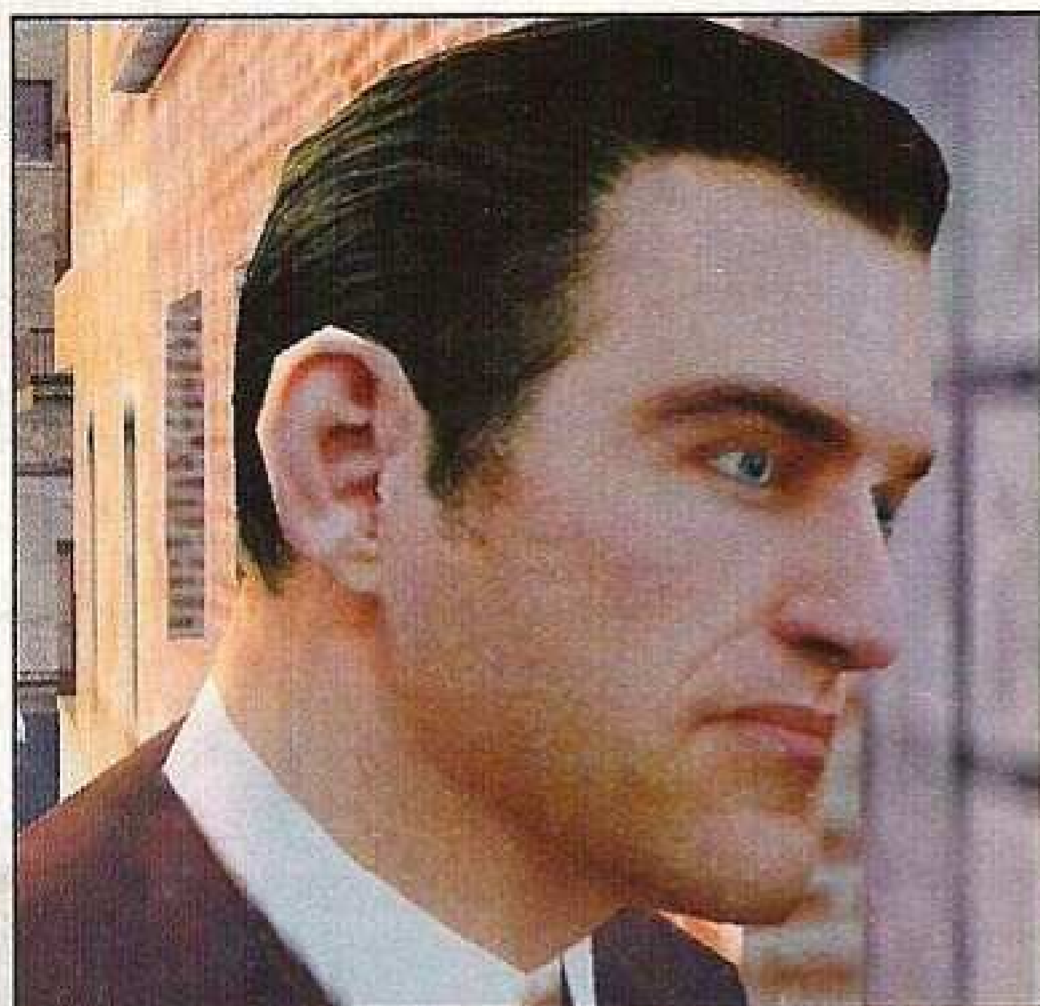
W grze obecny jest tryb Carcyclopedia. Poza oryginalną nazwą, może się ona poszczycić prezentacją bardzo efektownych pojazdów

rej gracz ów egzystuje. Niczego nie ujmując GTA3, muszę przyznać, że Lost Heaven sprawia wrażenie jakby bardziej realistycznego – może dlatego, że trochę bardziej widoczny jest tutaj cały zgiełk i brud. Jest to jednak tylko i wyłącznie moja opinia, z którą można się oczywiście nie zgodzić. Tak więc zarówno koncept, jak i wykonanie Lost Heaven zasługują na najwyższe uznanie.

Skoro poznałeś już miejsce akcji, czas na głównego bohatera. Dla ułatwienia nazwiemy go Tommy. Otóż Tommy przez całą grę ciągnie swoją opowieść. Opowieść o tym, jak z prostego taksówkarza, stał się... no cóż... gangsterem. Jak można się łatwo domyślić, twoim zadaniem jest pomoc Tommy'emu w utrzymaniu głowy na karku. Dlaczego wspominam tu o opowieści głównego bohatera? Przecież to żadna nowość: już akcja THE CLUE! ukazywana była w formie retrospekcji! Niby tak, ale jest MAFIA pierwszą grą, w której pierwsze etapy tak świetnie współgrają ze scenariuszem. Jak zostało już powiedziane, Tommy zaczyna swą działalność w mafii jako taryfiarz – jest tym gościem, którego wysyła się w miasto, gdy trzeba coś od kogoś odebrać, gdzieś coś zawieźć, coś załatwić. Tak można scharakteryzować pierwsze misje w MAFII. Twoja rola ogranicza się do jeżdżenia po mieście i nie wdawania się w konflikty z policją. Chociaż na początku jest to dość irytujące, wkrótce przychodzi opamiętanie. Przecież ludzie z Illusion opracowali doprawdy genialny tryb treningowy! **W pierwszych misjach poznajesz topografię miasta, główne trasy i wreszcie – te małe uliczki niezaznaczone na mapie, a stanowiące z reguły świetne skróty.** To – zważywszy, że wiele zadań jest tutaj na czas – wiedza na wagę złota. Jednak być sprawnym kierowcą to w MAFII nie wszystko. Musisz być także sprawnym strzelcem, jako że przynajmniej kilka razy podczas przeróżnych gonitw i pościgów po mieście dojdzie do tradycyjnej, gangsterskiej wymiany ognia. Prucie ołowiem z okna samochodu jest znacznie trudniejsze, aniżeli było to np. w QUARANTINE, ale... chyba tak naprawdę o to tu chodzi. Poza tym, chcesz czy nie chcesz, będziesz musiał się tego nauczyć, jeśli pragniesz zostać porządnym gangsterem. Chociaż za kółkiem spędzisz jakieś 80% czasu gry, MAFIA ma też swoją warstwę action-adventure. **Jako prawdziwy gangster będziesz zbierał forsę za „ochronę", zabijał niewygodne osoby i terroryzował Lost Heaven.** Ale w MAFII są też inne zdania zapowiadające – moim skromnym zdaniem – nową erę gier komputerowych. Mam tu na myśli misję, w której kierujesz poczynaniami



Mężczyzna i jego samochód. Smutne jest tylko to, że mężczyzna ten zostanie za chwilę obity przez gangsterów, a samochód – poważnie zdewastowany


Jakże dramatyczne zbliżenie! Ten facet to ty. Naprawdę. Niezły przystojniak, nieprawdaż?


Bardzo efektownie wyglądają wnętrza budynków – te schody, ten klimat dawnych lat...


A oto i Don Salieri w pełnej okazałości. To twój nowy szef. Potrafi docenić lojalność, a ci, którzy go zdradzili, już nie żyją


Ci panowie stosują w życiu, na każdym praktycznie kroku, zasadę bycia jak „chłopaki z ferajny". Czasem bywa to groźne


Relaksujący się przy butelce wina goście nie przypuszczają nawet, że na zapleczu restauracji mieści się przestępcze podziemie. Ha!


Ten pocieszny grubasek to jeden z twoich lepszych kumpli. Będziesz odwiedzał go przed większością zadań, aby uzbroić się przeciwko niebezpieczeństwom świata

Tommy'ego... na randce. Autentycznie! Wprawdzie wątki nie związane z głównym nurtem historii potraktowane są tu trochę po macoszemu, lecz warto zauważyć, że po raz pierwszy są obecne i tak wyraźne. Bardzo dobrze świadczy to o ludziach z Illusion Softworks. O ile ich najnowsze dzieło robi duże wrażenie, o tyle bardziej nastawiam się na następne gry z tego studia – jeśli chłopaki będą trzymać się obranej drogi, przejdą do historii jako innowatorzy.

Jak już zostało zasygnalizowane, MAFIA może poszczycić się świetnym scenariuszem. Uwagę zwracają też bohaterowie. Dobry przykład stanowi tutaj kumpel z gangu, niejaki Paulie: jakże zabawne jest jego podobieństwo do kreacji, którą w „Chłopakach z ferajny" stworzył Joe Pesci! Takich smaczków jest oczywiście znacznie więcej i fani filmów gangsterskich znajdą tu wiele cieszących reminiscencji. Bohaterowie są nader wyraziści – użyczający im głosów aktorzy bardzo dobrze wykonali swoje zadanie. Nie da się ukryć, że na autentyczność postaci ogromny wpływ ma ich graficzne opracowanie. Podczas rozmów bohaterowie gestykulują, robią różne miny, mrugają oczami... Aż trudno uwierzyć, jak dużo dobrego są w stanie zrobić takie małe szczegóły. Tekstury, zwłaszcza twarzy, stanowią przykład absolutnego mistrzostwa. Niestety, w tej sferze MAFIA cierpi na podobną przypadłość, jaka nęka opisywany w bieżącym numerze OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE – świetne tekstury twarzy postaci trochę gryzą się z wyraźnie gorszymi teksturami pokrywającymi pozostałe części modeli. Ale to jest całkowicie do zniesienia. Na szczęście! Ogólnie bowiem rzecz biorąc, **MAFIA może poszczycić się doprawdy rewelacyjną grafiką. Nawet na 128MB RAM – przy ustawieniu grafiki na maksymalny wypas – gra działa zadziwiająco sprawnie i gładko jak jedwab.** Problemy pojawiają się raczej w misjach dziejących się w nocy. Wtedy komputer ma do opracowania wiele dodatkowych efektów, jak choćby światła miejskie, a to trochę spowalnia akcję. Tym niemniej jednak, podane w stopce wymagania sprzętowe – zakładając, że twój system został odpowiednio skonfigurowany – całkowicie wystarczają do bezstresowej interakcji z MAFIĄ.

Warto zatrzymać się na chwilę przy technicznym aspekcie programu. Jak zostało powiedziane, grafika jest bardzo dobra, ale jeśli mam być szczery, większe wrażenie zrobiła na mnie ścieżka dźwiękowa gry. Przewodni motyw muzyczny zostaje na długo w pamięci i – co tu dużo mówić – ewokuje bardzo podniosły klimat. Także utwory pojawiające się bezpośrednio w grze nie mogły chyba być lepiej dobrane. Ci użytkownicy, którzy z muzyką są


Często podczas jazdy po mieście będziesz musiał uważać na policję. Niby żyją z łapówek dona Salieri, ale potrafią być dokuczliwi




Kolejny przykład zapierającej dech w piersi architektury. Aż szkoda strzelać z obawy, żeby nie poniszczyć pięknych płaskorzeźb i malowideł. Ale co tam...

Życie gangstera to nie tylko zabójstwa i wymuszenia. Czasem można zrelaksować się przy bilardzie

Na placu za restauracją mieści się twój osobisty garaż. Trafiają do niego wszystkie zakoszone w mieście wózki

trochę bardziej osłuchani, docenią z pewnością obecność wielu szlagierów z tamtych lat, zaś reszcie niech wystarczy, jeśli powiem, że obecne w MAFII utwory – choć dalekie od pulsujących podkładów techno – mają w sobie naprawdę dużo czadu i trudno wręcz o lepszą muzykę do jazdy samochodem. Bardzo dobrze opracowano fizykę gry. **W grze jest dużo modeli samochodów (ok. 60) i naprawdę daje się odczuć różnice w prowadzeniu różnych gablot.**

Wraz z rozwojem akcji, Tommy będzie uczył się kraść kolejne modele samochodów, dzięki czemu (niespodzianka!) będziesz mógł przesiadać się w coraz lepsze wózki. **Każdy zakoszony samochód trafi do ukrytego garażu na tyłach należącej do rodziny Salieri restauracji. Z czasem będziesz musiał pozbywać się niektórych maszyn, by zrobić miejsce na nowe demony szos.** A mówią, że od przybytku głowa nie boli.

MAFIA nie jest grą idealną. Z tym zgodzi się każdy, kto dłużej w nią grał. Ale trzeba wiedzieć, że znacznie więcej jest w grze dobrego niż złego. I tak, na przykład, metropolia Lost Heaven cierpi miejscami na zbyt dużą umowność, lecz świetnie wyreżyserowany tryb kampanii nie pozwala wręcz tego odczuć. Także niektóre elementy rozgrywki mogły zostać nieco bardziej rozwinięte – np. skoro obecny jest już symulator jazdy samochodem, to czemu nie ma możliwości włączania/wyłączania świateł? Brakuje też jakiegoś fajnego trybu gry sieciowej, który można byłoby przecież bardzo ładnie zrealizować. Dla wielu graczy irytujące może też wydać się uczucie ciągłego prowadzenia za rękę przez zawiłości scenariusza – o ile przy pierwszym spotkaniu z MAFIĄ nie jest to tak dokuczliwe, tyle przy kolejnej próbie ukończenia może już przeszkadzać. Ale przecież liniowość to przypadłość wielu, często bardzo dobrych gier, że przytoczę tu tylko haniebny wręcz po tym względem FALLOUT TACTICS. Aby nie zakończyć tego tekstu narzekaniami, powiem, że pewną długowieczność może zapewnić MAFII tryb „Free Ride", w którym... po prostu możesz jeździć po mieście. Ale żeby nie było zbyt łatwo, na początku masz dostęp tylko do pewnej części miasta i bardzo ograniczonego garnituru możliwości interakcji Tommy'ego z zaparkowanymi samochodami. Jeżeli jednak ukończysz podstawową kampanię, dotrzesz do bardziej rozbudowanej wersji trybu „Free Ride" i bardzo możliwe, że wciągnie cię to nawet na dłużej aniżeli sedno programu. Kto wie? Jednak czego by o MAFII nie mówić, jest to gra historyczna. Słowo bandyty.

Ale rozróba! Do niedawna takie sceny widywało się tylko na amerykańskich filmach. Teraz, niestety, coraz częściej można je napotkać na ulicach polskich miast...

http://www.mafia-game.com

Bardzo przyjemna strona. W zasadzie jest na niej wszystko, co być powinno. Polecam fotografie autorów tej jakże oryginalnej gry...

Mafia: The City Of Lost Heaven

GOD / Play-It

Ocena: **5**

Wersja PL	GTA-clone	PC
Multiplayer	Cena: 99 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium 3 600, 128 MB RAM, 32 MB na karcie graficznej		DC
		XBox

5 Grafika	6 Dźwięk	5 Frajda

(+) Ogromne miasto, rewelacyjny scenariusz, bohaterowie z krwi i kości

(–) Są pewna irytujące detale

Rewelacyjna, innowacyjna gra z przepiękną grafiką. Bez wątpienia sprawi ci nie mniej radości niż słynne GRAND THEFT AUTO III

Oprócz nietypowej fabuły i pięknych wnętrz MAFIA może się poszczycić również bardzo elegancko wykonaną przyrodą. Drzewa wyglądają jak prawdziwe!

Tak właśnie powinien wyglądać efektowny pościg samochodowy. Światła miasta, światła pojazdów, strzelanina, palona guma... Wszystko szybko, łatwo i przyjemnie

Tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

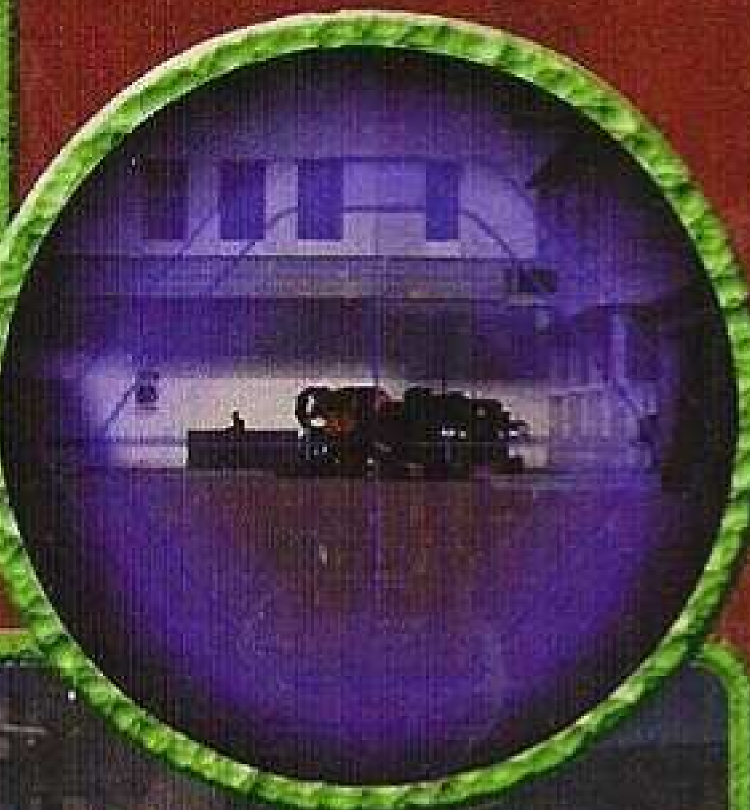
MOBILE FORCES

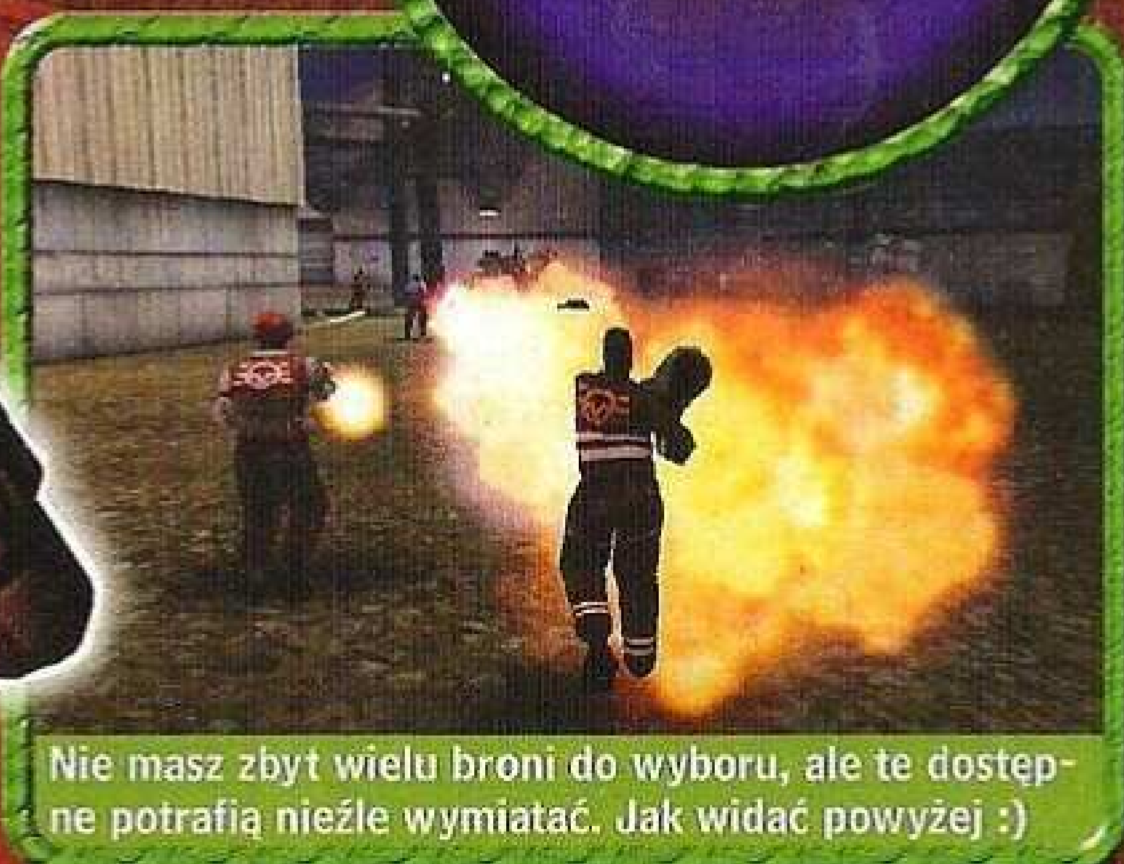


Nie jest to sieciowy przebój, ale mniej wymagającym może dać chwilę przyjemności



Oprócz standardowych misji czeka na ciebie kilka bardziej nietypowych trybów rozgrywki. Spróbuj!





Nie masz zbyt wielu broni do wyboru, ale te dostępne potrafią nieźle wymiatać. Jak widać powyżej :)



Niestety, aby dobrze się bawić, konieczny jest żwawy dostęp do Sieci. Walka z botami to pomyłka





Brytyjska firma Rage wzięła na warsztat engine UNREALA i postanowiła zrewolucjonizować rynek gier FPP, wydając grę MOBILE FORCES, w której walczysz nie tylko pieszo, ale także za kierownicą jednego z czterech pojazdów. Trzeba przyznać, że pomysł ten wydaje się całkiem intrygujący, szczególnie, jeśli weźmie się pod uwagę fakt, iż wśród 8 trybów rozwałki producentowi udało się zawrzeć kilka naprawdę ciekawych i innowacyjnych misji. Oprócz standardowego Deathmatchu czy Capture the Flag, znajdziesz tu takie perełki, jak Trailer, w którym należy wykraść pojazd pełen materiałów wybuchowych i zdetonować go pod bazą przeciwnika, czy Safecracker, gdzie w wyznaczonym czasie należy rozwalić sejf znajdujący się w bazie wroga, zabrać złoto, a następnie zanieść je do swojego sztabu.

W grze zawarto 11 całkiem sporych lokacji. Niestety, żadna z nich nie jest na tyle rewelacyjna, aby na dłużej zapaść w pamięć. Znajdziesz tu kilka ciekawych terenów zmagań, lecz stanowczo brakuje fajerwerków. Na szczęście do gry dołączono edytor map, dzięki któremu Sieć szybko zapełni się nowymi lokacjami.

Nie samymi mapami człowiek żyje. Do szczęścia potrzebna jest jeszcze broń, za pomocą której uśmiercać będziesz przeciwników. W grze dostępnych masz 9 zabawek (od karabinu M1 po miny zbliżeniowe). Każda broń ma dwa tryby działania – M1 może strzelać serią lub pojedynczymi strzałami, dwururka może wypalić po kolei z każdej z luf lub z obu naraz. Najciekawsza broń to Mini Gun, z którego nie da się strzelać, jeśli wcześniej nie rozstawi się go na stojaku. Niestety, rodzajów broni do wyboru jest stanowczo za mało!

Jeśli chodzi o pojazdy, trzeba przyznać, że chłopaki z Rage wykonali kawał dobrej roboty. Każdy z czterech pojazdów dostępnych w grze prowadzi się inaczej. Buggy jest szybki i zwrotny, a ciężki transporter APC to prawdziwy opancerzony potwór. Radość z jazdy jest naprawdę wielka! Nie brakuje też smaczków! Na przykład pojazd można zatrzymać: zabijając kierowcę, przebijając opony lub... strzelając w bak z paliwem! Co więcej, zawsze możesz zabrać ze sobą kumpla, który wskoczy na pakę i będzie wygarniał ze wszystkiego, co ma pod ręką! Niezapomniana przejażdżka! Chłopaki z Rage nie zapomnieli o tych, co żyją w pięknym kraju mlekiem i Tepsą płynącym, i dołączyli do gry boty, które, niestety, nie dają nawet połowy frajdy, jakiej zaznałbyś na Sieci. Toż to nawet POD Bot z COUNTER-STRIKE'A ma więcej oleju w głowie.

Oprawa MF jest przeciętna. Grafika poziomów wydaje się nierówna: niektóre są nieciekawe, a inne robią całkiem pozytywne wrażenie. Postacie prezentują się po prostu żałośnie – dostępne są tylko dwa (brzydkie) skiny. Ogólnie mówiąc, już staruszek UNREAL TOURNAMENT wygląda o wiele ładniej. Dźwięki wystrzałów są puste i nieciekawe, a muzyka bez polotu.

MF to gra stosunkowo sympatyczna, lecz raczej nie trafi do panteonu sieciowych FPP. Niestety, gracze, którzy nie posiadają dostępu do Sieci, nie znajdą tu nic dla siebie – zabawa z botami całkowicie mija się z celem.

http://www.mobileforces.com



Gra jest skierowana raczej do tych graczy, którym zależy bardziej na atmosferze i kompleksowości rozgrywki niż na technicznym wypasie

Mobile Forces — Ocena: **4-**

Rage / Cenega

Wersja PL	FPP	PC
Multiplayer	Cena: 99 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium II 450 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB		DC
		XBox
3+ Grafika	3 Dźwięk	4 Frajda

(+) Pojazdy, pojazdy, pojazdy... Czy wspomniałem już, że pojazdy?

(−) Za mało broni, wyjątkowo ubogi tryb single player, słaba grafika, zwłaszcza postaci

MOBILE FORCES to propozycja dosyć przeciętna, choć niektórym rozwałka z użyciem czterech kółek może się wydać ciekawa...

Tekst: Kamil „Fubert" Juljański

OPERATION FLASHPOINT RESISTANCE

Wojnę dobrze opisał niegdyś Kazik Staszewski: „Buty wojskowe depczą kwiaty, po drogach suną czołgi i armaty"



Hej ho, hej ho, do pracy by się jechało! Główny bohater jeszcze nie wie, że za chwilę wojna popsuje mu cały plan dnia

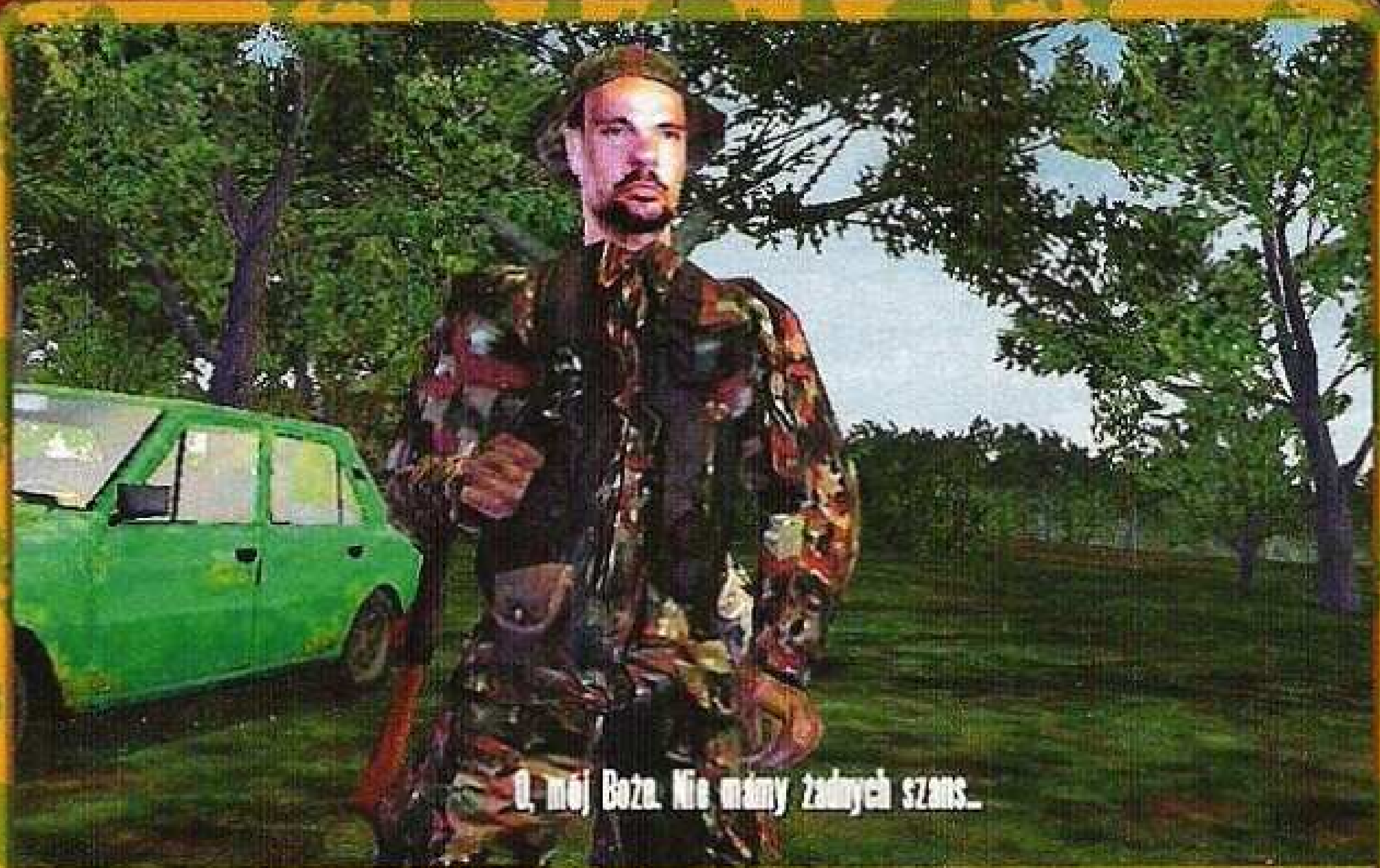


Wojna u progu – nie gdzieś w lesie, nie gdzieś za górami i morzami, lecz w twoim mieście, na twoim własnym rynku!

Od premiery OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS minął już prawie rok. Jak to zwykle w przypadku udanych gier bywa, jej twórcy – Bohemia Interactive – postanowili, że nadszedł czas, aby rozentuzjazmowanym tłumom zaproponować nową porcję rozrywki. Miałem okazję przyjrzeć się bliżej pilnie strzeżonej kopii RESISTANCE, gry, która w chwili, gdy czytasz te słowa, powinna już leżeć na półce w sklepie. Trzeba przyznać, że dzielący obie gry rok nie został zmarnowany. Wytrawni znawcy FLASHPOINT docenią wprowadzenie niezbędnych poprawek i uaktualnień, a także kampanię o odpowiednio wysokim poziomie trudności. **Nowicjusze będą w sytuacji nieco gorszej – RESISTANCE to wprawdzie najbardziej dopracowana odsłona OPERATION FLASHPOINT, ale też i zdecydowanie najtrudniejsza.** Nie ma rady! Aby móc w pełni docenić dodatek, należy wpierw poćwiczyć – przynajmniej podstawy – w oryginalnej grze. REISTANCE nie oferuje żadnej taryfy ulgowej. Nie znajdziesz tu misji treningowej ani prowadzącego cię za rączkę poradnika. A wiedz, że jeśli nie będziesz bardziej zabójczy od twoich przeciwników, zginiesz marnie.

Akcja omawianej gry dzieje się na chwilę przed wydarzeniami opisanymi w COLD WAR CRISIS. **Bohaterem RESISTANCE jest Victor Troska, były żołnierz sił specjalnych, który po okropnościach wojny postanowił osiedlić się na spokojnej, urokliwej wysepce Nogovna.** Niepodległa Republika Nogovna nie ma jednak szans na spokojny rozwój i zyski czerpane z turystyki. Pewnego dnia pojawiają się tu wojska radzieckie. Wprawdzie oficjalnym powodem ich przybycia jest „chęć pomocy bratniemu narodowi w utrzymaniu porządku i demokracji", jednak nijak ma się to do rzeczywistości. Następuje brutalna pacyfikacja wyspy, sowieccy żołnierze terroryzują miejscową ludność i ogólnie rzecz biorąc, robi się bardzo nieciekawie. Zawiązuje się ruch oporu, a powstańcy zwracają się do Victora z prośbą o przywództwo. Jest w końcu najbardziej doświadczonym żołnierzem w okolicy.

Och, jak świetnie zrealizowano w RESISTANCE brutalne wyrwanie Victora z jego krainy marzeń! Na początku gry facet spokojnie wyrusza do pracy: tłucze się do niej odrapanym autobusem... Kilka godzin później cała wyspa jest już strefą wojny. W szopie Victora ukrywa się rebeliant, a przed domem Troski stoi kilku Sowietów z kałachami. Bohater i jego towarzysze zostają postawieni pod ścianą. To, jaką drogą podąży



Gdy twój dowódca twierdzi, że nie macie żadnych szans i zaczyna się modlić do Boga, zapewne najlepszym wyjściem będzie... brawurowa ucieczka Skodą


Pamiętaj, że wojna to zabawa zespołowa. Musisz uważnie obserwować, co robią twoi koledzy i odpowiednio reagować, gdyż inaczej wszyscy możecie marnie zginąć

Victor, zależy już tylko i wyłącznie od ciebie. Właśnie przytoczony tutaj początek dobrze oddaje to, o czym opowiadam. W rzeczonej sytuacji pod domem Victor może zachować się na kilka sposobów: 1) wydać powstańca i uratować w ten sposób skórę, 2) spróbować pokonać trzech uzbrojonych żołnierzy i stać się z miejsca bohaterem, 3) wziąć nogi za pas i spróbować ukryć się w lesie. Co ciekawe, każde zachowanie Victora jest jakimś lepszym lub gorszym wyjściem z sytuacji. **RESISTANCE daje dużo możliwości działania; podczas entej próby przejścia danej misji (a zginąć można tu bardzo łatwo) będziesz miał okazję to docenić.** Stanowiąca clou dodatku kampania jest naprawdę świetna, chociaż musisz wiedzieć o niej jedną, bardzo istotną rzecz. Mianowicie charakter kolejnych misji jest znacznie bardziej taktyczny aniżeli w COLD WAR CRISIS. O ile w oryginalnej grze byłeś z reguły częścią teamu, tyle w RESISTANCE musisz często gęsto zadbać o wiele więcej, aniżeli o zachowanie własnej głowy na karku. Poza tym add-on okazuje się znacznie trudniejszy od programu podstawowego (a to dziwnym nie jest). RESISTANCE oferuje też bardzo filmowy klimat. Dobrze napisany scenariusz i mnogość renderowanych przez engine gry przerywników powodują, że opowieść wsysa cię w przeciągu pierwszych pięciu minut. A jak już cię wciągnie, to nie puści dopóty, dopóki nie przepędzisz skurczybyków z wyspy.

OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE to także garść poprawek. Wspomnę tu tylko o dwóch najważniejszych. Na pierwszy ogień niechaj pójdzie grafika, jako że najbardziej rzuca się w oczy (sic!). Implementacja większych tekstur dała naprawdę dużo – po tym liftingu FLASHPOINT wygląda naprawdę bardzo ładnie. Zresztą sam kod gry bardzo dobrze zniósł próbę czasu. Na uwagę zasługuje też wykonanie wyspy, przed którym padam wręcz na kolana. Przyłapałem się nawet na tym, że w pewnym momencie zaczęła przeszkadzać mi walka – tak wielką frajdę sprawia samo przemierzanie okolicy (najlepiej za kierownicą dziarskiego motocykla). Na tym tle trochę (ale mam na myśli naprawdę tylko trochę) blado wypadają postaci. Wynika to z tego, że twarze osób zostały wymodelowane bardzo realistycznie, zaś ich ciała z trochę mniejszą dbałością o szczegóły. I to się niestety daje zauważyć. Druga poprawka dotyczy trybu sieciowego. Podstawowa wersja wymagała instalacji serwisu GameSpy, co nie było może jakimś wielkim utrudnieniem, ale zawsze. W RESISTANCE wyszukiwarka gier sieciowych jest już obecna i nie trzeba instalować żadnych dodatkowych programów, a to bardzo miłe ze strony ludzie z Bohemia Interacitve.

Najsłabszym elementem w RESISTANCE jest muzyka. Nie chodzi nawet o to, że mogłaby być ciekawsza – po prostu nie zwraca się na nią żadnej uwagi, a przecież czerwoni z emocji gracze powinni móc nucić sobie pod nosem motywy z ich ukochanej gry. Nie jest to jednak błąd, który niszczy przyjemność z gry. Już bardziej dokuczliwe są wpadki tłumaczy, których – mimo oficjalnego patcha – jeszcze trochę jest. Na szczęście najnowszy add-on do OPERATION FLASHPOINT doskonale potrafi obronić się sam.

W końcu gra jest mocna!

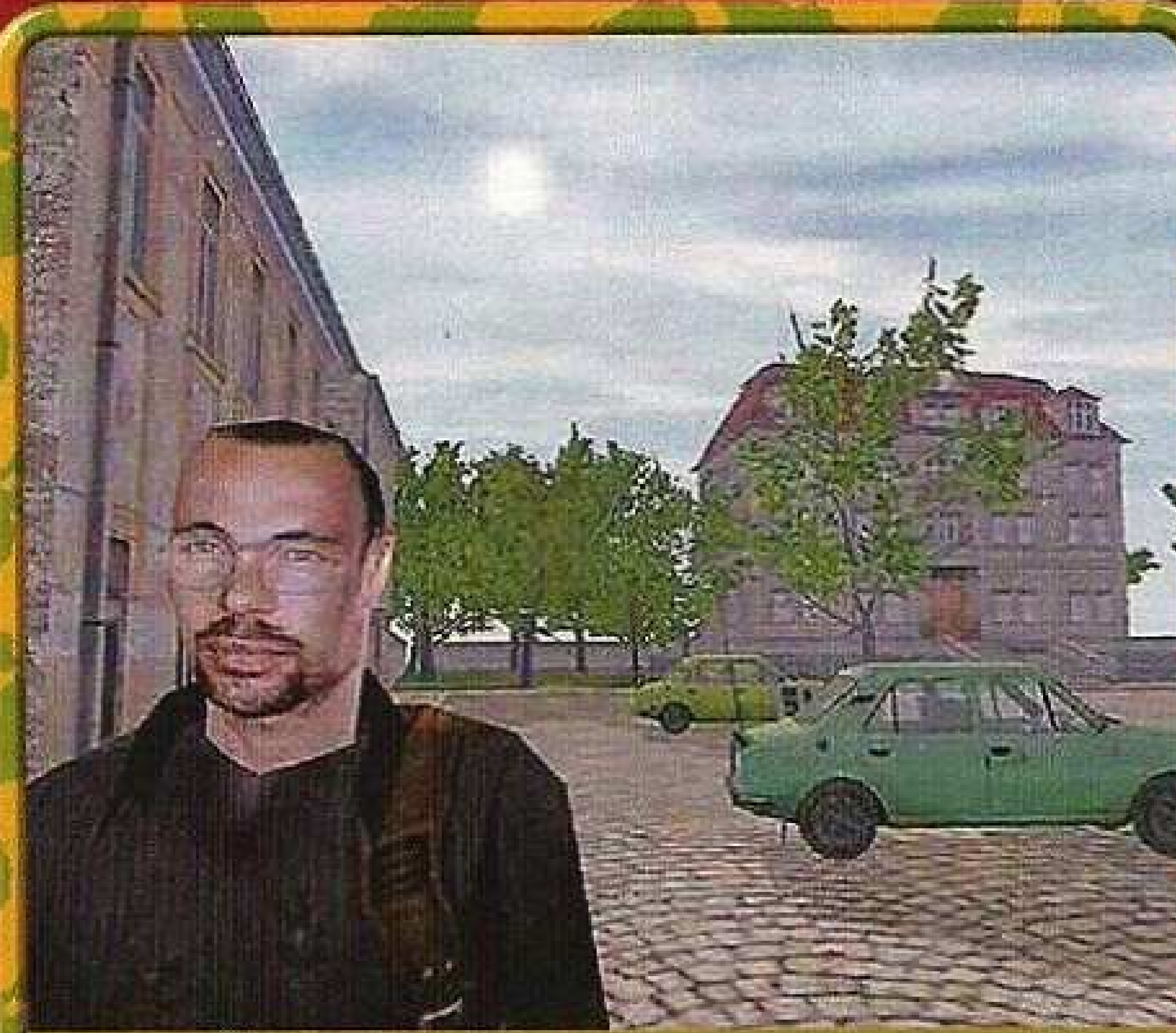

W RESISTANCE, podobnie jak w podstawowej wersji gry, największe chyba wrażenie robi rozległość przedstawionego świata. Mapy są BARDZO duże i arcyciekawe

http://www.bistudio.com/resistance/



Wprawdzie witryna wykonana jest bardzo estetycznie, ale brakuje jej czegoś, co przyciągnęłoby uwagę odwiedzających...


Okienko na pięterku? Hmm, znakomite miejsca dla snajpera! Tylko cosik jakoś nie mogę znaleźć karabinu... Buuuuu ;(


Warto zwrócić uwagę, z jak wielką dbałością o szczegóły wykonano twarze żołnierzy i cywili. Brawa dla autorów gry!

OpF: Resistance

Codemasters / Cenega

Ocena: **5**

Wersja PL	FPP	PC
Multiplayer	Cena: 59 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium III 733 MHz, 256 MB RAM		DC
		XBox
5- Grafika	4 Dźwięk	6 Frajda

+ Nowy OPERATION FLASHPOINT
- Muzyka mogłaby być trochę lepsza

Nowa kampania do OPERATION FLASHPOINT poprawia grafikę i zwiększa poziom trudności. Dla fanów propozycja obowiązkowa...

Tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński



beach life

Choć musiałeś już wrócić z wywczasu, w sklepach czeka na ciebie niespodzianka – wirtualna plaża...



Na wszystkich tutejszych plażach jest tak gorąco, że nawet dachy robią się czerwone od tego skwaru



Po upalnym dniu nie ma lepszego relaksu jak kąpiel w basenie wypełnionym chłodną wodą

Skończyły się wakacje, czas wracać do szkół... choć może nie do końca. Deep Red Games i Eidos przygotowali dla spragnionych słonecznych kąpieli, spienionych fal i wakacyjnego szaleństwa nową zabawkę. Jest nią gra BEACH LIFE, traktująca o wymarzonym życiu w gorących kurortach. Nie będziesz tu jednak występował w roli gościa, lecz zajmiesz stanowisko żądnego zysku oraz zadowolenia klientów menedżera. Jeśli zaliczasz się do miłośników gatunku Sim, to zapewniam cię, że spędzisz miło czas przycinając w BEACH LIFE. **Gra polega na stworzeniu sprawnego oraz funkcjonalnego osiedla, będącego w stanie zaspokoić potrzeby i oczekiwania chimerycznych gości.**

W menu znajdziesz kilkadziesiąt pozycji, bez których nie obszedłby się żaden szanowany kurort. Wydzielono w nim trzy kategorie budynków:

1. Hotele i podobne, np. generator, punkt pierwszej pomocy, toalety, rezydencja animatorów (aaaaaa, powariowali z tymi animatorami – patrz podręcznik do Warcraft III, str. 56), barak sprzątaczy, biuro ochrony, domek konserwatorów itd.
2. Jedzenie i napoje, np. kilka odmian barów, nieodzowna budka z lodai i napojami, restauracja, kluby itd.
3. Czas wolny i rozrywka, np. seria wypożyczalni (ślizgacze, deski surfigowe, narty wodne), salon gier (podstawa!), basen hotelowy, prysznice, dyskoteka na plaży itd.

Oprócz tego jest jeszcze oddzielne menu dotyczące tworzenia plenerów oraz scenerii. Tutaj również odkryjesz multum dodatków upiększających teren bądź nadających mu użytkowych wartości.

Budynków i dodatków jest oczywiście dużo więcej. Wymienianie wszystkich nie miałoby sensu, tym bardziej, że w każdym nowym scenariuszu kampanii czekają na ciebie nowe struktury, których celem wydaje się być podniesienie stopnia skomplikowania rozgrywki. Sam proces budowy należy do tradycyjnych, a część budynków wymaga wcześniejszego postawienia innych konstrukcji (np. żeby wznieść klub „Paradise", potrzebny jest bar „Baltazar", do budowy którego wymagany jest domek konserwatorów). Jak w realnym życiu, tak i tu budynki się psują, pochłaniają energię, a z czasem nabierają trwałych wad.

Kiedy już postawisz najbardziej potrzebne do poprawnego funkcjonowania biznesu budynki, przyjdzie czas na nowe zadanie – zatrudnienie niezbędnego personelu. Ratownicy, ochroniarze, konserwatorzy, sprzątacze, animatorzy, wreszcie budowlańcy – wszyscy oni będą mieli duży wpływ na samopoczucie turystów. Jeśli toaleta jest brudna albo uszkodzona, będziesz zmuszony do wezwania odpowiednio sprzątaczy oraz konserwatora. Ochroniarze będą wlepiali mandaty wandalom przewracającym i niszczącym kosze na śmieci. Przykłady te to tylko wierzchołek góry lodowej. Opcji jest znacznie więcej. **Wpływ na przebieg rozgrywki mają także elementy losowe, takie jak pogoda (nikt nie lubi, kiedy na urlopie cały czas leje deszcz) czy niebezpieczne zwierzęta wodne (zwane potocznie rekinami).**

Najważniejszą sprawę zostawiłem na koniec. Każdy klient odwiedzający twój kurort dysponuje pewną sumą gotówki, którą bardzo chciałby się z tobą podzielić. Kłopot w tym, jak go do tego nakłonić. Badając opinię klientów, będziesz



Do tej przystani przybijają statki przywożące nieświadomych niczego gości (rekin też człowiek, jeść musi)



W samo południe temperatury potrafią zabić nawet doświadczonego beduina ukrytego w cieniu palm



Jeśli nie masz kasy na wyjazd na Ibizę, zagraj w BEACH LIFE



A wieczorem czas na smaczną kolację w restauracji o kojąco brzmiącej nazwie "Muszelka" (oczywiście nie w tej łazienkowej, chyba że zaszkodził wam obiad)

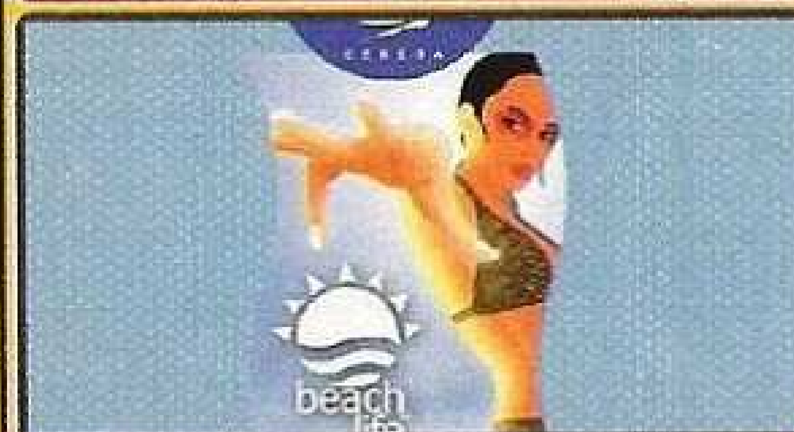
mógł sprawdzić poziom ich zadowolenia, na który składają się: opalenizna, ból głowy, upicie, pęcherz, choroba (taka nowa piramida Maslow'a. Nie ja to wymyślałem, wszelkie pytania proszę kierować do ludzi z Deep Red Games i Eidos). Każdy z nich może, na twoje życzenie, podzielić się swoimi opiniami na temat cen, stopnia bezpieczeństwa, ewentualnych kolejek, atrakcyjności scenerii, poziomu czystości na terenie kurortu, romansów i innych ciekawostek. **Powiedzą ci, co podoba im się najbardziej, a co najbardziej ich przeraziło. Słuchaj uważnie, wysnuj właściwe wnioski, a może będziesz rwał pieniądze równie łatwo, jak dojrzałe wiśnie.** W każdej chwili możesz zorientować się (w menu Finanse) w przepływach gotówkowych, sprawdzając stan konta, wpływy, koszty, zyski itp. A jeśli stwierdzisz, że kasa płynie zbyt wolno, przygotowano opcje przyśpieszania czasu.

Oryginalna muzyczka dołączona do gierki jest całkiem przyjemna, jednak po jakimś czasie staje się męcząca. **Dlatego twórcy dodali fantastyczną opcję (niewystępującą w innych Simach) odczytu własnych empetrójek podczas gry.** Kiedy nadchodzi wieczór, możesz zamienić się w DJ i miksować kawałki dla swoich gości.

Gra trzyma dobry poziom pod względem oprawy graficznej. Jednak im większego używasz przybliżenia, tym bardziej niewyraźne stają się postacie i kolory. Można by to było zrobić lepiej. Nie zmienia to faktu, iż ogólne wrażenia wizualne są bardzo pozytywne. **Za to interfejs został przejrzyście zaprojektowany, więc już po kilku minutach gry z łatwością powinieneś orientować się co, jak, gdzie i po co klikać.**

Zlokalizowanie gry wypadło bardzo pozytywnie. Kiedy widzę nazwisko Brykiet czy Fasada, to wiem, iż mam do czynienia z budowlańcami. Sean Psuj jest oczywiście konserwatorem, a Kristen Polerska to maniaczka sprzątania.

http://beachlife.cenega.pl



Ładna graficznie strona, bardzo optymistyczne kolory, trochę grafiki, tarilery, sporo informacji o postaciach, wyspach, budowlach

Gra, podobnie jak interfejs, nie wydaje się być szczególnie skomplikowana. Jednak płynne opanowanie całości zajmie każdemu graczowi przynajmniej kilka godzin. Chwała scenarzystom za to, iż postanowili pokazać wakacje z perspektywy innej niż dotychczasowa seria THE SIMS. Nie jest to może szczyt wirtuozerii fabularnej, ale cieszy fakt, iż jej twórcy nie poszli na łatwiznę, odgrzewając temat lansowany przez ostatnie kilka lat przez firmę Maxis.

Beach Life
Eidos / Cenega

Ocena: **4+**

Wersja PL	Przygodówka	PC
Multiplayer	Cena: 129 zł	PS2
Wymagania sprzętowe Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D		DC
		XBox

5+	Grafika
4	Dźwięk
4	Frajda

Łatwy w obsłudze interfejs, ładna grafika, rekiny pożerające nieuważnych pływaków:)

Powtarzalność pewnych schematów, co szybko staje się niestety nudne

Gra może się spodobać nie tylko miłośnikom serii z Simami w rolach głównych. Cieszy miły, wakacyjny klimacik, tak porządany jesienią

Tekst: Paweł „CyberFish" Karaszewski

FORGOTTEN REALMS ICEWIND DALE II

Nad Doliną Lodowego Wichru znów zbierają się chmury... Czyż nie wspaniale?! Zakładaj ciepłą kurtkę i ruszamy!





Typowe objawy żółtaczki. Tak kończą ci, co stołują się w podejrzanych lokalach...

Kiedy dwa lata temu Interplay wydał ICEWIND DALE, nie mogłem pojąć przyczyn sukcesu tej gry. Do czasu, aż sam nie zagrałem. Mimo iż gierka wydawać się mogła ubogim krewnym wielkiego BALDUR'S GATE, produktem nastawionym wyłącznie na bezsensowną młóckę, okazała się kąskiem co najmniej łakomym. ID faktycznie nastawiona była na akcję, jednak znakomity system gry i sugestywna atmosfera mroźnej północy sprawiły, że gracz przepadał na długie godziny. Szczególnie że fabuła wielu przypadła do gustu. Wydanie kontynuacji było więc kwestią czasu. No i jest! A jak się w to gra? Ano czytaj...

Wraz ze swoją kompanią lądujesz w dokach miasta Targos. Okazuje się, że mieścina przeżywa właśnie kryzys: w porcie wesoło brykają hordy goblinów, straż jest bezradna, ludność przerażona, a najemnicy piją na umór w lokalnej tawernie. Okazuje się, że jedyną osobą mogącą uratować sytuację jesteś ty. Cóż, trzeba działać! Po oczyszczeniu miasta z zielonej zarazy i wypełnieniu kilku zadań dla lokalnej ludności zaciągasz się do straży miasta. W straży zostajesz chłopcem na posyłki, ale dochodzi do zmasowanego ataku goblinów, podczas którego dokonujesz heroicznych czynów. W nagrodę zostajesz wysłany w teren, by odbić most zajęty przez orki. A dalej to już standardowo: przesz przed siebie, ratujesz uciśnionych, siejąc strach i przerażenie w zastępach wroga. Z zebranych po drodze strzępków informacji wyłania się intryga... Zapewne przerabiałeś ten schemat nie raz i nie dwa. Zasadniczo idea gry sprowadza się do spuszczenia łomotu kolejnym napotkanym potworom, choć nie da się ukryć, że gra się naprawdę przyjemnie. A wracając do fabuły, autorzy niespecjalnie się wysilili w tej kwestii, choć przyznam, że i ta z poprzedniej części nie wydała mi się specjalnie zajmująca. Siła gry leży zupełnie gdzie indziej...

Pierwszą zmianą, jaka rzuca się w oczy, jest przejście na zasady trzeciej edycji D&D. Doszły nowe rasy, a raczej podrasy, czyli zróżnicowane szczepy wśród elfów czy ludzi. Zmienił się też sposób kreowania postaci. Koniec z godzinami losowania parametrów i kreowania półbogów. Zamiast tego dostajesz 16 punktów do rozdzielenia na wszystkie cechy. Na otarcie łez, co cztery poziomy, otrzymasz jeden dodatkowy punkt do przypisania. Dalej czeka cię wybranie umiejętności podstawowych, jak kradzież kieszonkowa czy koncentracja. Następnie rozdzielasz kilka punktów na umiejętności ściśle związane z walką, np. biegłość w operowaniu danym orężem. Również w przypadku powyż-



Jak zwykle splądrujesz świątynie różnych bóstw. A co! Magiczny topór czy zbroja to wszak świetna pamiątka z podróży

szych parametrów (zwanych tu skills i feats) co poziom otrzymasz kilka punktów na ich podreperowanie. Generalnie cały proces tworzenia postaci przebiega łatwo, szybko i przyjemnie. Z kolei w samej zabawie nowe zasady nie spowodowały większych zmian – sama kosmetyka. Wyjadacze odnajdą się tu natychmiast, a dzięki wyklarowaniu kilku szczegółów również nowicjusze nie powinni mieć kłopotów.

Każda nowa gra osadzona w Faerunie niesie tony nowego sprzętu i innych wspaniałości czekających tylko, by gracz położył na nich łapki. Nie inaczej jest i tym razem. I trzeba przyznać, że już samo poszukiwanie magicznych artefaktów potrafi wciągnąć. Żeby było weselej, na swej drodze spotkasz chmary potworów, które z radością poślesz do piachu. Dobrze sprawdza się system automatycznej regulacji poziomu trudności – weterani nie powinni narzekać na brak wrażeń, z kolei mniej doświadczeni gracze nie zniechęcą się zbyt szybko. Dodatkowo, zawodowcy mogą sprawdzić się w trybie Heart of Fury – zmierzyć się z silniejszymi gadzinami i wywindować swoją drużynę na wysokie poziomy. Wszystko to sprawia, że czas upływa raźno i niepostrzeżenie. Niestety, po kilkunastu godzinach grania możesz poczuć się znużony kolejnymi walkami... i tu zaczyna się problem, bowiem fabuła daje dość marną motywację do dalszej wędrówki. Dobrze chociaż, że atmosfera nie zawodzi.

Atutem części pierwszej była doskonała muzyka i tak też jest teraz. Podniosłe, działające na wyobraźnię melodie mogłyby z powodzeniem ilustrować dobry film fantasy. To właśnie m.in. dzięki muzyce gra utrzymuje klimat. Odgłosy walki, dialogi i reszta warstwy dźwiękowej nie odbiegają od standardów, do których przyzwyczaiła seria.

Jak już pewnie się zorientowałeś, gra wykorzystuje blisko czteroletni engine Infinity. I, o dziwo, wcale nie wygląda to najgorzej. Lokacje prezentują przyzwoity poziom, nie brak im detali. Również efekty czarów, choć może nie powalają na kolana, cieszą oko feerią barw. Niestety, fakt niezastosowania anti-aliasingu psuje efekt końcowy: postrzępione postacie i małe obiekty to norma. Najgorzej jednak wpływa na odbiór całości dość uboga animacja postaci. Ogólnie jest jednak nieźle, choć nie da się ukryć, że mistrzostwo świata w dziedzinie 2D to nie jest – FALLOUT TACTICS prezentował się dużo lepiej. Szkoda że developer nie zdecydował się na użycie silnika NEVERWINTER NIGHTS. Przyczyn można się tylko domyślać. Małemu liftingowi poddany został interfejs. Zmiany nie są duże, po prostu wygląda on teraz nieco ładniej. Funkcjonalność pozostała praktycznie bez zmian, czyli wysoka. Małe zastrzeżenia można mieć do projektów niektórych plenerów – wąskie ścieżki nie sprzyjają walce, a otoczenie utrudnia czasem nawigację.

Jeśli jesteś fanem gier z serii FORGOTTEN REALMS, wiedz, że ID2 nie jest ani rewelacyjny, ani tym bardziej rewolucyjny – ot, zwykły odgrzewany kotlet. Ale czy spodziewałeś się czegoś innego?





Bossa poznasz po tym, iż ma liczną gwardię przyboczną, a przed walką zapewni cię o rychłej śmierci. Twojej...



Mieszkańcy miasta chyba się pochowali. Bo i co tu robić w taki ziąb? Do tego jeszcze te przeklęte gobliny...



Niestety, nowe zasady nie pozwalają kreować totalnych wymiataczy. Dojście do formy zajmie ci kilka poziomów



Na nieszczęście dla orków, trafiłeś do ich legowiska. Opór nie ma sensu... Chyba że zupełnie zabraknie ci fantazji...

http://Icewind2.blackisle.com/

ICEWIND DALE II

Na oficjalnej witrynie ID2 znajdziesz sporo ciekawych informacji. Warto zajrzeć na forum dyskusyjne i rzucić okiem na bestiariusz

Icewind Dale II

Black Isle / CD Projekt

Ocena: **4-**

Wersja PL	RPG	PC
Multiplayer	Cena: 99.90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium III 500 MHz, 128 MB		DC
		XBox

Grafika	Dźwięk	Frajda
3+	4	4+

Dobrze dobrany poziom trudności, nowe przedmioty, atmosfera gry

Nieco przestarzała grafika, a po jakimś czasie – monotonia rozgrywki

ICEWIND DALE II to typowa powtórka z rozrywki. Fani tytułu będą zachwyceni, reszta – niestety, niekoniecznie...

Tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

SCOOBY-DOO!

Strachy na Lachy





Bohaterowie tej gry to czwórka ludzi na tropie... Nie licząc psa, oczywiście...



Wesoła paczka w pełnym składzie w samym środku ogromnego zamczyska. Scooby, chcesz chrupka?



O, tutaj znowu pełny skład! Czy oni nigdy się nie rozstają? To my ze Scoobym popilnujemy wejścia ;)

Scooby-Doo to bohater popularnego serialu animowanego, który powstał w 1969 roku! Jest psem rasy dog i bardzo aktywnie towarzyszy swoim przyjaciołom: zakręconemu Kudłatemu, noszącemu gustowną apaszkę Fredowi, powabnej Daphne i wszystkowiedzącej Velmie.

Od wczesnych lat 70. minęło sporo czasu, więc nie dziwi fakt, że leciwy pies potrzebował małego liftingu, dzięki któremu znowu powinien poczuć się młodo. W tym roku postanowiono zrobić go bohaterem prawdziwego, fabularnego filmu. W Polsce dzieło gości na srebrnym ekranie od sierpnia i budzi mieszane uczucia (głównie przez słynną scenę pojedynku na puszczanie bąków...). No cóż, jedni lubią specyficzny humor Scooby'ego i Kudłatego, inni zaś za nim nie przepadają. Oczywiście na fali sukcesu filmu (w USA się spodobał) wypłynęły gry komputerowe. I tak w Polsce pojawił się pierwszy wirtualny Scooby!

Na początku trzeba zaznaczyć, że fabuła gry przygodowej SCOOBY-DOO: STRACHY NA LACHY nie ma wiele wspólnego z filmem fabularnym. Czerpie za to pełnymi garściami z serialu. Pierwsze skrzypce gra w nim grupa młodych detektywów (z tchórzliwym dogiem na czele) oraz niezmiernie „tajemnicza tajemnica". Tym razem chodzi o zaginięcie księżniczki w ponurym zamczysku w Nowej Szkocji. Już na początku wydaje się mieć ono paranormalne wyjaśnienie w postaci pewnego Czarnego Rycerza, ale, jak to zwykle w serii ze Scoobym bywa, cała sprawa na pewno ma całkiem normalne wyjaśnienie.

Trzeba więc przeprowadzić śledztwo, zbierając dowody świadczące o tym, że za porwaniem stoi... o tym sza!

Gra jest przygodówką i nie brakuje w niej elementów charakterystycznych dla tego gatunku (np. zbieranie przedmiotów i upychanie ich po różnych dziurach). SCOOBY-DOO jest zdecydowanie dla młodszych graczy: zagadki nie są zbyt skomplikowane i nie brakuje minigier około-edukacyjnych (np. matematycznych), które na szczęście nie zostały podane w takim stężeniu, żeby znudzić tych, co już dawno opuścili szkolną ławę. Dodano też zadania zręcznościowe, dzięki którym można zbierać Scooby-chrupki (bez nich Scooby nie stawi pyska niebezpieczeństwu!) oraz doskonale się bawić. Ja ocierałem łezkę w oku przy zabawie z niegrzecznymi Rycerzami Chrupkowego Stołu, którym trzeba było napełniać kufle z piwem. Bardzo podobna gra uzależniła mnie wiele lat temu i teraz wróciły wspomnienia! Jeśli wyzwanie okaże się zbyt małe, zawsze można zwiększyć poziom trudności, chociaż weterani przygodówek na pewno nie znajdą tutaj dla siebie zbyt wielu wyzwań.

Niewątpliwą zaletą gry jest to, że jej twórcy potraktowali serial o przygodach Scooby'ego jak świętość. Dlatego bohaterowie mówią jak bohaterowie kultowego serialu, wyglądają jak ci z serialu, jeżdżą takim samym kultowym samochodem, jedzą Scooby-chrupki, a co najważniejsze, mają takie samo poczucie humoru. A Fred cały czas ma swoją super-apaszkę! ;) Grafika programu prezentuje się całkiem sympatycznie, chociaż można mieć do jej twórców trochę żalu, że postacie tkwią w jednym miejscu danego pomieszczenia i nie można ich dowolnie przesuwać. Jednak tytuł powinien spodobać się nie tylko najmłodszym, ale także fanom serialu o Scoobym, którzy sami chcieliby rozwiązać jakąś tajemniczą zagadkę.



„Przepraszam cię chłopcze, skąd wziąłeś tę damską apaszkę?" Scooby! Patrz na Freda! Wygląda jak... ;)

http://www.mindscape.co.uk



Ogólna witryna producenta gry. Znajdziesz tutaj wszystko, czego zechcesz dowiedzieć się o grach Mindscape. Godna polecenia!

Scooby-Doo: Strachy na Lachy

Mindscape / CD Projekt

Ocena: **4-**

Wersja PL	Przygodówka	PC
Multiplayer	Cena: 69.90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D		DC
		XBox
4 Grafika	4 Dźwięk	4 Frajda

(+) Klimat, przyjemne łamigłówki, dużo minigier i znakomita zabawa!

(−) Fani poważnych przygodówek nie znajdą tu, niestety, niczego dla siebie

Przygodówka dla najmłodszych. Młodzi adepci elektronicznej rozrywki z pewnością będą się świetnie bawić!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

FROM DUSK TILL DAWN

Firma Cryo zbankrutowała. Czy wiesz, dlaczego?



Tak, tak! Zabiję was! Mam wielki i długi karabin! Jak strzelę, to mi złamie rękę, ale co tam! Zabiję was!



A oto komputerowy George Clooney. Przypomina oryginał tak, jak budyń zupę pomidorową

http://dusktilldawn.cryogame.com



Strona taka sama jak gra: przeciętność aż piszczy. A mówi się, że Francuzi to naród z fantazją! Oj, ta potęga reklamy...

Seth poczuł, że mu puchnie noga. Mimo to nie przestawał strzelać jak szalony. Autorzy gry ginęli jeden po drugim

From Dusk Till Down
Cryo / Cenega

Ocena: 3+

Wersja PL	FPP/TPP	PC
Multiplayer	Cena: 79 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D		DC
		XBox
2 Grafika	4 Dźwięk	3+ Frajda

Coś tam niby się znajdzie... niezły dźwięk, parę fajnie wyreżyserowanych scenek

To nie jest „Od zmierzchu do świtu"! Gra ma słabą grafikę, kiepską SI i sporo idiotyzmów

Seth walczy z wampirami, które z niejasnych powodów zaatakowały więzienie. My walczymy z dziełem przeciętnych programistów...

Dawno, dawno temu, w czasach, gdy o „Na dobre i na złe" nikt jeszcze nie słyszał, francuska firma Cryo należała do innowatorów. Jej sztandarowe produkcje, takie jak DUNE, LOST EDEN czy ATLANTIS, zachwycały graczy świetną muzyką, piękną grafiką i bardzo oryginalnymi pomysłami. Sytuacja zmieniła się przed kilku laty. Cryo zaczęło produkować gry w olbrzymich ilościach, stawiając na drogie licencje (WEHIKUŁ CZASU, JEKYLL & HYDE, nieukończony THORGAL) w miejsce grywalności. Biedni gracze musieli zmagać się z programami, które nie do końca spełniały ich oczekiwania.

Gra FROM DUSK TILL DAWN powstała na podstawie znakomitego filmu „Od zmierzchu do świtu" według scenariusza i z udziałem Quentina Tarantino. Jednak „powstała" to za duże słowo: Hubert Chardot (autor DEVIL INSIDE i serii ALONE IN THE DARK) zapożyczył z kina głównego bohatera oraz wampiry, całą resztę dodając od siebie. W efekcie Seth Gecko, grany w filmie przez George Clooney'a, zamiast walczyć z krwiopijcami w legendarnej meksykańskiej knajpce Titty Twisters, trafia na pokład statku-więzienia. Wkrótce później śmigłowiec przywozi nowych osadzonych, wśród których z niezrozumiałych przyczyn znajdują się kąsacze. Dość szybko opanowują oni łajbę, bez wysiłku masakrując uzbrojonych strażników. Na szczęście Seth wydostaje się ze swej celi i wkracza do akcji. Reszty można się, niestety, domyśleć: fabuła gry – w odróżnieniu od tej znanej z filmu – nie oferuje żadnych niespodzianek i rozwija się w sposób całkowicie liniowy.

Słaby, sztampowy scenariusz nie jest jedyną wadą gry. Nie zachwyca również grafika, przypominająca tą z dwuletniego już DEVIL INSIDE. Oba programy napędza ten sam silnik. W efekcie płaskie, niezbyt bogate w szczegóły otoczenie, słabe efekty ognia oraz cała masa drobnych błędów stawiają FROM DUSK TILL DAWN kilka pięter poniżej roczniaka o imieniu MAX PAYNE. Co gorsza, większość pomieszczeń wygląda identycznie i nawet na pozór ciekawe lokacje, takie jak kino czy bar, nie zachwycają. Fatalne wrażenie robią też przerywniki filmowe. Postacie poruszają się w nich jak roboty, mówią bez cienia jakichkolwiek emocji, zaś ich twarze i ręce są... płaskie. Czyżby ktoś zabawiał tych ludzi walcem?

Niemały arsenał (m.in. paralizator, piła, nail-gun, miotacz płytek CD) nie może się równać z tym filmowym (pamiętacie pistoleciki na wodę święconą?). Co gorsza, żadną z dostępnych broni nie da się zabić sprzymierzeńców. Można w nich władować dwadzieścia kulek, a oni nic – jeszcze głupio się uśmiechają. O dziwo jednak to nie oni, a śmiertelny Seth walczy z potworami, które opanowały statek. Wśród nich pojawiają się nietoperze, kobry, psy oraz zwampiryzowani członkowie załogi. Całe szczęście, że inteligencją nie grzeszą.

Gra FROM DUSK TILL DAWN wyszła o kilka lat za późno. Obecnie powinna lądować nie na sklepowej półce, a na płycie dołączanej do jednego z czasopism o grach. Tam jej miejsce. Tymczasem nam, graczom, pozostaje zastanowić się, jakim cudem udało się firmie Cryo zmamować tak świetną licencję. W grze od przeciętności aż głowa boli...

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

SZALONE PRZYGODY KACZORA DONALDA

Donald, czyś ty oszalał? Nie! To twoje przygody oszalały. Znaczy się, są szalone...



Nie da się ukryć: Kaczor Donald to prawdziwie kultowa postać. Nie ma się więc co dziwić, że teraz i on ma swoją grę komputerową. SZALONE PRZYGODY KACZORA DONALDA to trójwymiarowa zręcznościówka, w której dzielna kaczka wyrusza na pomoc swej ukochanej Daisy. Jako przebojowa pani reporter niepotrzebnie wsadziła ona swój dziób w sprawy pewnego Czarodzieja.

Jak na rasową platformówkę przystało, wiele tutaj elementów klasycznych: sposób przedstawienia grafiki, skakanie, turlanie się, walka z mniejszymi i większymi bohaterami (oraz różnymi przeciwnościami losu), które nie tylko występują w innych zręcznościówkach tego typu, ale także są wykorzystywane z lubością przez programistów Disneya. Tym panom trzeba jednak oddać sprawiedliwość: potrafią ozdobić mało oryginalny gatunek ciekawymi elementami, które nie tylko doskonale pasują do opowieści w disneyowskim klimacie, ale także sprawiają, że gra się wyjątkowo miło. Atrakcję stanowią tym razem różne, zmienne nastroje Kaczora (ach te hormony! – Krooger wie, co pisze – przyp. red.:)), który w każdej wersji ma inne zalety bojowe (porządnie rozzłoszczony potrafi zmienić się w prawdziwy tajfun niszczący wszystko na swej drodze). Te metamorfozy Kaczora nie tylko urozmaicają zabawę, ale także powodują, że miło ogląda się jego wysiłki. Nic tak bowiem nie cieszy, jak zły nastrój bliźniego... nawet jeśli chodzi tutaj o kaczkę :) Gra została wydana w angielskiej wersji językowej z polską instrukcją.

Kaczor Donald superbohaterem? Czemu nie? Nic mu w końcu nie brakuje :)



Platformówka z Kaczorem Donaldem w roli głównej to strzał w dziesiątkę!



Dużo gwiazdek... Ja chcę gwiazdki! Dajcie mi gwiazdki... kwa! kwa! kwa!

Szalone przygody Kaczora Donalda — Ocena: **4**

Disney Int. / CD Projekt

Wersja PL	TPP	PC
Multiplayer	Cena: 49,90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium II 350MHz, 64MB RAM, 400MB HDD		DC
		XBox
4+ Grafika	4+ Dźwięk	5 Frajda

Plusy: Znakomita grywalność, no i ten charakterystyczny humor Kaczora :)

Minusy: Taka gra właściwie nie ma minusów... zauważalnych na pierwszy rzut oka

Donald, jak zwykle, w dobrej formie. Mimo niezłej zawieruchy na ekranie, gra powinna dostać plakietkę PRZEMOC 100% FREE :)

Disney's Tygrysek i Uczta Puchatka

Eeee... czy to są właśnie Hohonie? To chyba tylko wyrośnięta osa :) Nie zbliżaj się do mnie!

Ale jestem superbrykającym brykaczem. Lecę sobię pobrykać i mam nadzieję, że spotkam Królika!

Czym prędzej bryknij do sklepu po tę grę, a potem do domu przed komputer!



Z Tygryskiem jest jak z nadpobudliwym dzieckiem: najlepiej je czymś zająć, niekoniecznie pożytecznym... Dlatego też specjalista-psycholog Dr Kubuś P. postanowił zastosować tę metodę i wysłał natrętnego przyjaciela na poszukiwanie gamczków z miodem (że to niby na jakieś przyjęcie...). W ten oto sposób Tygrys dał się wciągnąć w zręcznościowe brykanie przez Stumilowy Las oraz w minigry, które nawiązują do opowieści z Misiem o Bardzo Małym Rozumku w roli głównej. Znajdziesz tu zabawę w „Papier, nożyce, kamień", spróbujesz zostać mistrzem w Misie Patysie (hardcore) czy będziesz robić miny wraz z Królikiem.

Wszystkich na pewno ucieszy fakt, że w grze pojawiają się znani i lubiani przez wszystkich bohaterowie: przemądrzała Sowa, depresyjny Kłapouchy czy infantylny Miś (te, misiek, coś ci wypadło). Większość zabawy to jednak niezobowiązujące brykanie po lesie, odbijanie się na ogonie i, od czasu do czasu, szukanie miodu (oraz innych bonusów, takich jak np. komplet fotografii). Oczywiście trzeba także uważać na Pszczoły, Łasice i Hohonie... Beztroskie życie w tym lesie :) Tygrysek został tutaj tak wdzięcznie przedstawiony (jego odbijanie się na ogonie nastraja naprawdę optymistycznie), sterowanie jest tak przystępne, a etapy gry tak kolorowe, że po UCZTĘ PUCHATKA powinni sięgnąć nie tylko najmłodsi, ale także ich rodzice. Zabawy wystarczy dla wszystkich, zwłaszcza że w minigrach mogą wziąć udział nawet 4 osoby!

W grze nie ma żadnej przemocy, warto ją więc polecić naprawdę WSZYSTKIM! Szkoda tylko, że wydano ją po angielsku, wszak nie każdy maluch włada tym językiem. Spolszczono jedynie instrukcję...



Zabawa z Tygryskiem to świetna sprawa. Nie możesz tego przegapić!

Tygrysek i Uczta Puchatka — Ocena: **4**

Disney Int. / CD Projekt

Wersja PL	Platformówka	PC
Multiplayer	Cena: 49,99 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium II 350MHz, 64MB RAM, 200MB HDD		DC
		XBox
5 Grafika	4+ Dźwięk	6 Frajda

Plusy: Znakomita grywalność porównywalna jedynie z ZABAWAMI KUBUSIA PUCHATKA

Minusy: Zbyt krótka, ale dzięki całej masie minigier... ponadczasowa...

Zdaje mi się, że właśnie CD PROJEKT odkrył we mnie dzieciaka. Przy grach Disneya bawię się ostatnio częściej niż przy TEKKENIE ;)

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Konkurs z nagrodami

MAFIA

wygraj 30 gier



A oto nasze pytanie konkursowe:

Jak miał na nazwisko słynny Al, gangster z lat 30.?

A) Capri B) Bundy C) Capone D) Capcom

Jeśli znasz prawidłową odpowiedź, jesteś o krok od szansy na wygraną!



WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!



Aby wziąć udział w naszym konkursie, wybierz prawidłową odpowiedź i wyślij ją pod

KONKURSOWY NUMER SMS

7164

Koszt wysłania wiadomości wynosi tylko 1,22 zł (z VAT), usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych (Era, Idea, Plus GSM).

JAK WYSŁAĆ ODPOWIEDŹ?

1. Wybierz odpowiedź (a, b, c lub d).
2. Na podany obok numer wyślij wiadomość:

CL.MF.#

gdzie zamiast # wpisz a, b, c lub d.

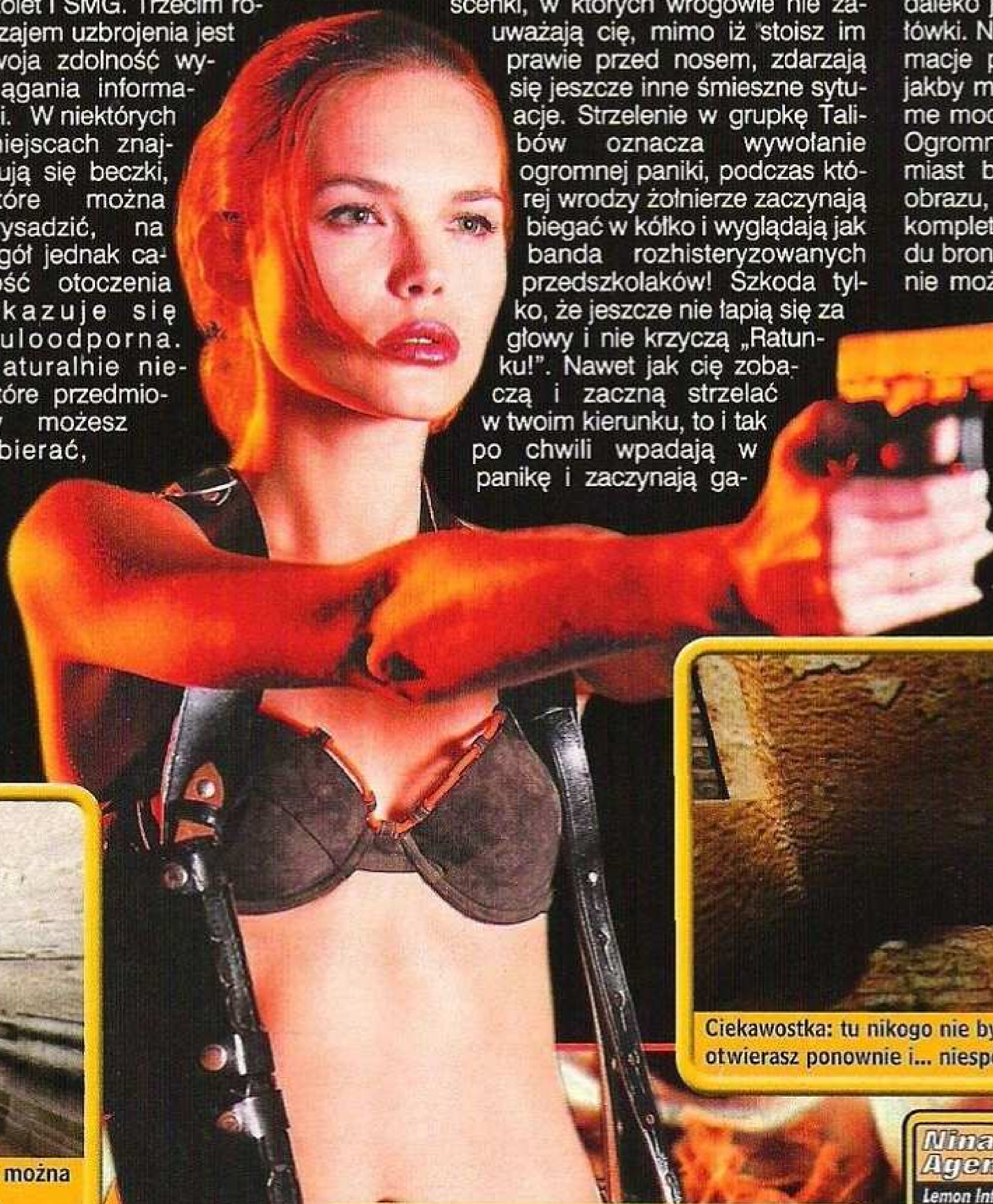
3. Na odpowiedzi czekamy do końca września
4. O wygranej zostaniesz powiadomiony telefonicznie lub poprzez SMS.

W losowaniu nagród biorą udział tylko i wyłącznie zgłoszenia wysyłane SMS'em o treści zgodnej z podanym wzorem. W treść wiadomości nie wpisujcie żadnych innych danych. Nie ma ograniczenia liczby SMS'ów od jednego uczestnika.

NINA Kroniki Agenta

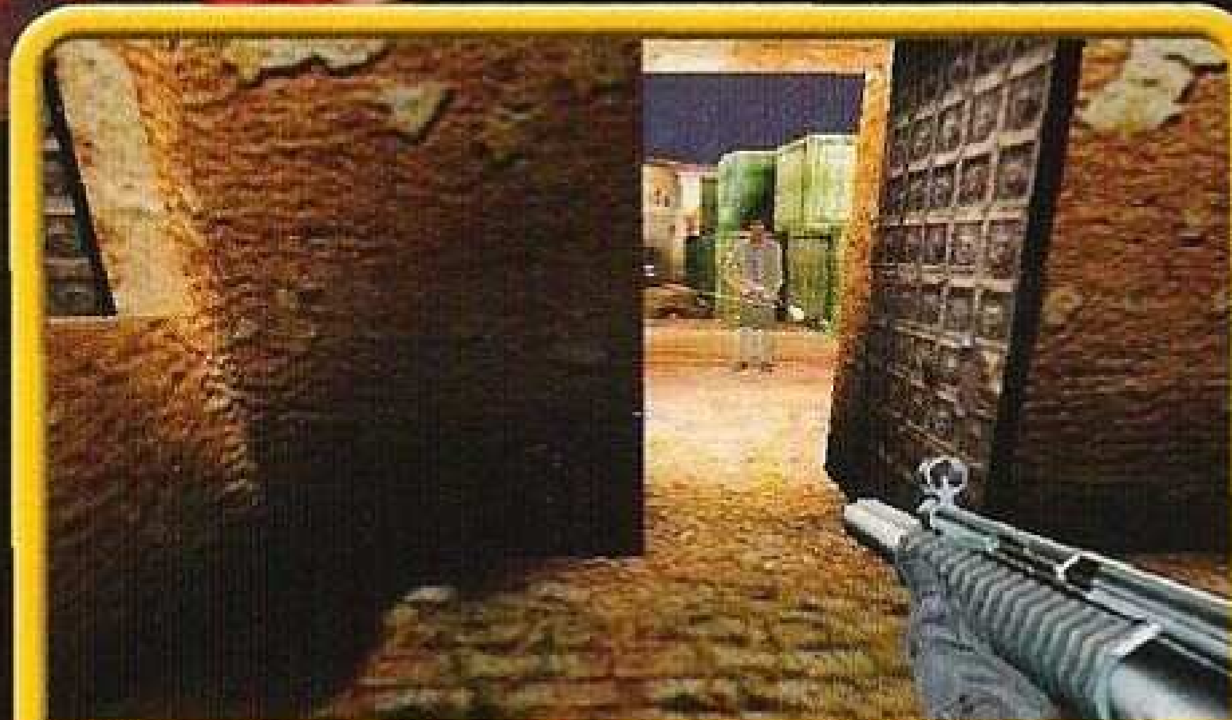
Warszawska firma Lemon Interactive postanowiła pokazać, że Polacy również potrafią zrobić dobrą strzelaninę. Pomysł był trafiony. Realizacja zaś do...

Naturalnie nie jest to pierwsza próba pokazania, że Polak potrafi – pamiętasz może niewypał, jakim była produkcja TARGET? Czy w tym wypadku jest inaczej, czy NINA: KRONIKI AGENTA ma szansę konkurować z zagranicznymi produktami? Odpowiedź nie brzmi, niestety, optymistycznie. Tytułowa Nina to piękna i wysportowana (choć o mniejszych „oczach" niż Lara Croft) agentka międzynarodowej organizacji antyterrorystycznej. Posiada zdolności paranormalne, umożliwiające jej przechwytywanie informacji zawartych w umysłach ludzi – tak zwany Ekstraktor Świadomości. To sprawia, że jest niezwykle cennym członkiem wspomnianej organizacji. Temat walki z terroryzmem po zamachach z 11 września stał się bardzo popularny i stąd pewnie pomysł na wykorzystanie go w grze. Co więcej, akcja toczy się w Afganistanie, a twoimi przeciwnikami są Talibowie! Do gry wprowadza sympatyczne intro w postaci komiksu, który po części przedstawi fabułę oraz cel twojej misji. Chociaż tak naprawdę, to cele do końca nie są nigdzie opisane – dosłownie zero jakichkolwiek szczegółów. Zapewne nieraz doprowadzi cię to do tego, że zabijesz Taliba, który był potrzebny do uzyskania informacji lub będziesz biegał w poszukiwaniu jakiegoś urządzenia, które nawet nie wiadomo, jak wygląda itp. NINA składać się ma z kilku epizodów. Piszę składać, ponieważ resztę zobaczysz później, natomiast w tej chwili możesz rozkoszować się pierwszym epizodem składającym się z dwóch niezbyt dużych poziomów. Trzeba przyznać, iż ich budowa jest przemyślana, podobnie zresztą jak i zadania, które musisz wykonać. Cóż jednak z tego, skoro przejście pierwszego epizodu zajmuje mniej więcej godzinę, maksymalnie półtorej. Do wyboru masz dwa rodzaje broni – pistolet i SMG. Trzecim rodzajem uzbrojenia jest twoja zdolność wyciągania informacji. W niektórych miejscach znajdują się beczki, które można wysadzić, na ogół jednak całość otoczenia okazuje się kuloodporna. Naturalnie niektóre przedmioty możesz zbierać, wciskać guziki, postrzelać ze snajperki, lecz to wszystko... Inteligencja Talibów jest wręcz porażająca! Pomijając fakt, że często zdarzają się scenki, w których wrogowie nie zauważają cię, mimo iż stoisz im prawie przed nosem, zdarzają się jeszcze inne śmieszne sytuacje. Strzelenie w grupkę Talibów oznacza wywołanie ogromnej paniki, podczas której wrodzy żołnierze zaczynają biegać w kółko i wyglądają jak banda rozhisteryzowanych przedszkolaków! Szkoda tylko, że jeszcze nie łapią się za głowy i nie krzyczą „Ratunku!". Nawet jak cię zobaczą i zaczną strzelać w twoim kierunku, to i tak po chwili wpadają w panikę i zaczynają ganiać jak oparzeni, strzelając, gdzie popadnie. Grafika stworzona na silniku Lithtech wypada jak na polskie warunki naprawdę dobrze, jednak daleko jej jeszcze do światowej czołówki. Najgorzej zostały zrobione animacje postaci, które poruszają się, jakby miały kłopoty z żołądkiem. Same modele wykonano bardzo fajnie. Ogromny mankament stanowi natomiast brak możliwości rozjaśnienia obrazu, przez co w wielu miejscach kompletnie nic nie widać! Do wyglądu broni, eksplozji i tekstur otoczenia nie można mieć zastrzeżeń. Jednak udźwiękowienie gry wypada blado. Muzyka, mimo iż interaktywna, może się przejeść już po 5 minutach zabawy. Odgłosy karabinu przypominają dźwięk maszyny do szycia, a umierająca bohaterka wydaje z siebie charkot nałogowej palaczki. Szkoda.





Tak działa Ekstraktor Świadomości. Cóż, jak można się domyśleć: jaka nazwa, takie i działanie...



Ciekawostka: tu nikogo nie było. Zamknąłeś drzwi, otwierasz ponownie i... niespodzianka! Czyż to nie zabawne?

http://www.lemon-interactive.com.pl

Na stronie nie znajdziesz zbyt wielu informacji. Są podstawowe dane techniczne, zdjęcie okładki, parę screenów. Bez rewelacji



Scenografia niczym ta ze szpitala w „Koszmarze z Ulicy Wiązów". Freddy, where are you?

Nina: Kroniki Agenta – Tunele...

Lemon Interactive / Lemon Interactive

Ocena: **2**

Wersja PL	FPP	PC
Multiplayer	Cena: 19.90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium II 300 MHz, 32 MB RAM		DC
		XBox

3 Grafika	1 Dźwięk	2 Frajda

(+) Największą zaletą tej produkcji jest jej cena i znośna, jak na polskie warunki, grafika...

(−) Fatalna animacja postaci, beznadziejna muzyka i dźwięki, zerowa inteligencja wrogów...

I znowu nie udało się pokazać, co nasi potrafią. Może w kolejnych epizodach gry coś się poprawi. Jak na razie – beznadzieja!

Tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski

JUŻ NIE MUSISZ SZUKAĆ ...

NOWOŚĆ!



HOMEWORLD

WKRÓTCE!



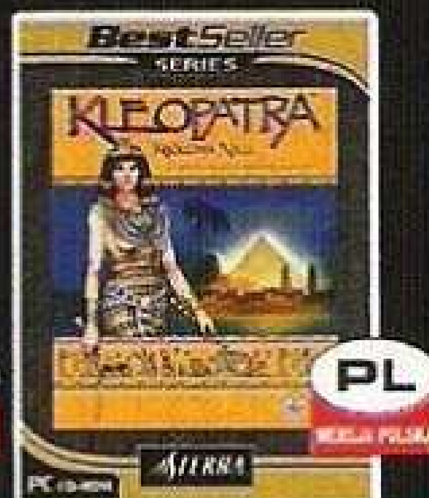
HALF-LIFE
+ COUNTER STRIKE

... WYSELEKCJONOWALIŚMY NAJLEPSZE

Best Seller SERIES™



Gabriel Knight 3



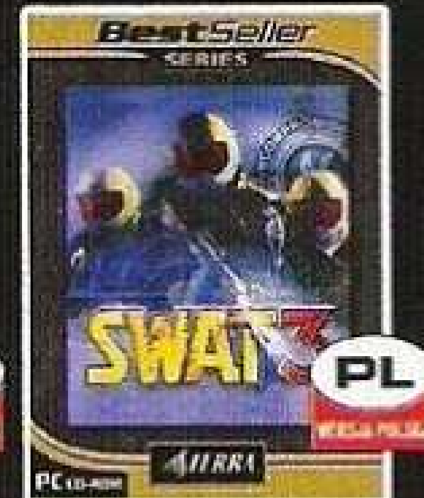
Kleopatra



Kolekcja Larry



Cezar 3



SWAT 3



Faraon



Tribes 2



AVP

Wszystkie gry już w sprzedaży za jedyne 49 złotych. W każdej znajdziesz coś eXtra.

PLAY it
www.playit.pl

SIERRA

TEAM FACTOR

Masz ochotę zmierzyć się z doskonałym przeciwnikiem? Spróbuj zagrać w TEAM FACTOR...





Może i strzelenie komuś znienacka w potylicę jest niemoralne, ale tu trwa wojna i o moralności jakoś dziwnie nikt nie chce pamiętać

TEAM FACTOR jest grą zespołową, przeznaczoną głównie do rozgrywek w sieci lokalnej (do 60 graczy) i Internecie (do 30 graczy). Jeśli nie masz możliwości zabawy wieloosobowej – nie przejmuj się: tytuł zawiera też opcje dla pojedynczego gracza. Boty, z którymi zmierzysz się w trybie single player, okazują się całkiem inteligentne – wiele zależy od wybranego poziomu trudności. Wpływ na ich zachowanie ma także taktyka, jaką dla nich wybierzesz. Możesz ustawić tak, by grały ofensywnie, defensywnie lub balansowały pomiędzy...

Do wyboru masz trzy drużyny (niebieska, czerwona i czarna) oraz cztery specjalizacje (żołnierz, specjalista, snajper i skaut). Każda ze specjalizacji to – poza zmianą wyglądu – również inna dostępna broń i taktyka walki.

Poziomów, na których toczy się cała zabawa, jest w podstawowej wersji 12. Jednak dzięki Internetowi możesz rozkoszować się grą do woli, ściągając dodatkowe scenariusze z oficjalnej strony. Wracając jednak do standardowych map: zostały one całkiem logicznie wykonane i dają duże pole do popisu osobom lubiącym działania w grupie. Na każdej z map oddziały muszą wykonać określone zadania. Misje toczą się zarówno w dzień, jak i w nocy. Koniec gry następuje w momencie, gdy jedna z drużyn zakończy zadanie lub wszyscy na planszy zginą. Pozostaje jeszcze jedna możliwość: zanim którakolwiek z drużyn wypełni misję – skończy się przeznaczony na nią czas.

Zabawa jest przednia. Po rozpoczęciu każdego z zadań masz 15 sekund na wymianę ekwipunku. Możesz zmienić broń, wyposażyć się w ładunki C4 czy urządzenia do transmisji danych. Jeśli chodzi o broń, to jest z czego wybierać, gdyż autorzy przygotowali ich około 50. W zależności od wybranej przez ciebie specjalizacji, rozgrywka wygląda inaczej. Dzięki możliwości wydawania komend głosowych zabawa nabiera realizmu. Żołnierze potrafią skakać, pływać, czołgać się i klękać. Pamiętaj, że musisz zwracać uwagę na wskaźniki zmęczenia i celności – w końcu nie chciałbyś opaść z sił podczas ucieczki przed kulami wroga. Niestety, nie uniknięto błędów, które powodują, że komputerowi gracze potrafią próbować wbiec na ścianę. Na szczęście nie jest to zbyt częste zjawisko. Grając w Internecie, warto starać się o jak najlepsze wyniki, ponieważ wybierając rozgrywkę w trybie realistycznym, możesz rozwijać swoją postać (jej dane przechowywane są na specjalnym serwerze). Musisz być jednak ostrożny, gdyż twoje statystyki równie dobrze mogą się pogarszać. Dużą pomocą na pewno jest mapa przedstawiająca wszystkie standardowe plansze wraz z zaznaczonymi miejscami, gdzie pojawiają się poszczególne drużyny.

Grafika w TEAM FACTOR nie jest zła, choć nie zachwyca. O ile wykonanie terenów, postaci itp. nie razi, to jednak animacje nie zasługują na pochwałę. Bohaterowie poruszają się jakby w powietrzu, a co gorsza, przebierają tak szybko nogami, że sprawiają wrażenie, jakby chodzili w miejscu. Jednak trzeba przyznać, że dźwięk prezentuje się wyśmienicie.

TEAM FACTOR to gra dobra, jednak nie na tyle, aby zagrozić pozycji COUNTER-STRIKE czy RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN. Niemniej jednak gorąco polecam, gdyż zabawa jest naprawdę wciągająca!



Jesteś snajperem, więc od razu znajdź sobie dogodną kryjówkę i do dzieła

http://www.teamfactor.co.uk



Strona dobrze wykonana, zawiera wiele informacji, opisy broni, możliwość ściągania dodatkowych map... Miejsce na mocne 5!

Team Factor — Ocena **4**

Singularity Software / Lemon Interactive

Wersja PL	FPP	PC
Multiplayer	Cena: 99 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium III 650 MHz, 128 MB RAM		DC
		XBox
3 Grafika	5 Dźwięk	4 Frajda

+ Dźwięk, wykonanie poziomów, możliwość rozwoju postaci, całkiem duża grywalność
– Szwankująca inteligencja botów, trochę przestarzałe animacje

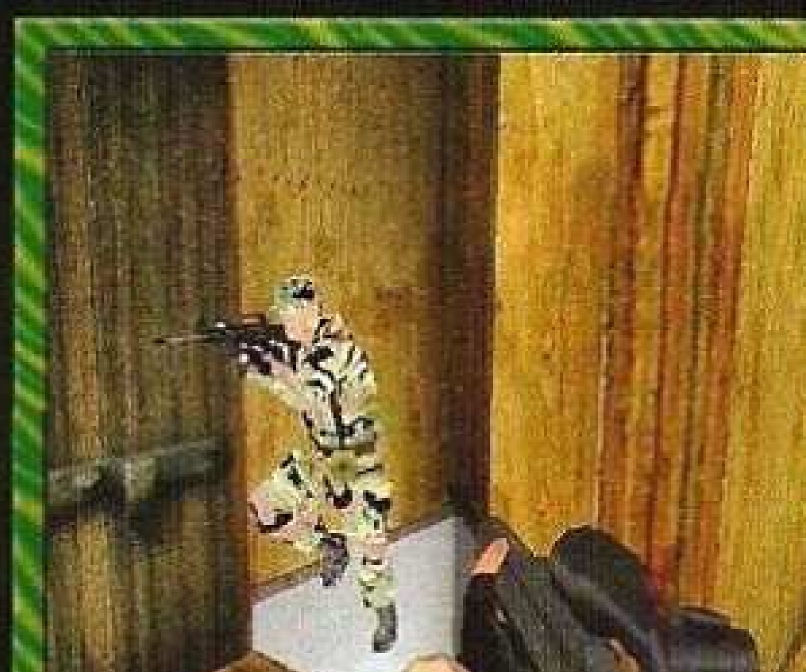
Nic dodać, nic ująć! Gra jest dobra, może cię wciągnąć na naprawdę długo, jednak brakuje jej tego „czegoś"...



Dobra pozycja wyjściowa to połowa sukcesu przy oddawaniu strzału



Nie ma żartów! Tam ktoś na pewno jest, więc odblokuj broń i naprzód



Wyobraź sobie, że zawiedzie cię refleks i on będzie szybszy... Zgroza!

Tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski

STUART MALUTKI 2

Sympatyczna myszka ma kłopoty. Chyba nie chcesz, by skończyła swą karierę w paszczy kota...

STUART MALUTKI 2 to oryginalna platformówka stworzona na GBA na podstawie filmu o identycznym tytule, który od niedawna można oglądać w kinach.

Tytułowy Stuart należy do gatunku myszy. Twoim zadaniem jest pomóc mu w odnalezieniu się w świecie dużych ludzi. Musisz też chronić go przed czyhającymi na każdym kroku niebezpieczeństwami w postaci np. wygłodniałych kotów czy pułapek na gryzonie.

Rozgrywkę podzielono na 10 różnorodnych poziomów. Podczas przygody przyjdzie ci podróżować balonem, jeździć na deskorolce, ścigać się myszochodem, a nawet latać samolotem ponad Nowym Jorkiem. Zadania różnią się stopniem trudności – jedne wymagają treningu, inne można zaliczyć praktycznie z marszu. Jednak wszystkie wymagają zręczności i refleksu.

Przed rozpoczęciem zabawy możesz wybrać łatwy lub normalny poziom zaawansowania gry. W tym pierwszym przypadku z pomocą przyjdzie ci specjalna strzałka wskazująca, dokąd powinieneś w danej chwili iść. Bywa to szczególnie przydatne na typowo platformowych etapach, których celem jest odnalezienie wyjścia z planszy bez utraty życia.

STUART MALUTKI 2 nie ustrzegł się kilku małych, acz frustrujących błędów. Na niektórych poziomach można się zaciąć, gdyż czułość niektórych obiektów jest zbyt duża – zanim jeszcze dotkniesz przedmiotu, bywasz karcony za swą niedokładność.

Na koniec chciałem tylko zaznaczyć, iż STUART MALUTKI 2 to gra raczej dla młodszej publiczności, dlatego też niektóre etapy mogą wydawać ci się zbyt proste. Jeśli jednak masz młodszego brata lub siostrę, to bez wahania podaruj im grę. Na pewno się spodoba....



Stuart Malutki 2 — Creations / LEM — Ocena: **4+**

Wersja PL	Platformówka	PC
Multiplayer	Cena: 189,00 zł	PS2
Wykorzystuje: Battery Pack		GBA
		XBox
5 Grafika	4- Dźwięk	4 Frajda

+ Bardzo ładna oprawa graficzna i dźwiękowa. Pomysłowo zaprojektowane etapy

− Momentami zbyt czułe przeszkody, które reagują, zanim ich dotkniesz

Gra jest naprawdę sympatyczna, głównie za sprawą mysiego bohatera. Rozrywka jednak raczej dla młodszych graczy



Stuart pomyka swym superwozem przez ulice Nowego Jorku. Zejdź mu z drogi!



I co by tu zrobić z tych fajnych przedmiotów? Może odkurzacz? Tylko po co?



Na każdym kroku czyha na myszaka niebezpieczeństwo. Choćby ta wielka plama

STAR WARS

EPISOD II: ATTACK OF THE CLONES

„Gwiezdne Wojny" są jak bumerang. Jakbyś się nie bronił i tak wrócą...



Fabułę STAR WARS EPISODE II: ATTACK OF THE CLONES oparto na wydarzeniach z filmu o tym samym tytule.

SW: AOTC składa się z dwóch trybów: 1) staroszkolnej naparzanki z przewijanym ekranem typu „idź cały czas w prawo i załatw wszystkich" 2) FPS á la QUAKE w mocno zubożonej wersji. Ten pierwszy w większości etapów jest płaski jak papier – masz możliwość poruszania się jedynie w dwóch kierunkach. Twoim celem jest dotarcie z jednego końca planszy na drugi. Trudność polega na setkach przeciwników wyskakujących z obu stron ekranu. Wrogowie to najróżniejsze droidy i humanoidalne stwory, mniej lub bardziej przypominające ludzi. Podobieństwo jest jednak na tyle dalekie, iż nie będziesz miał skrupułów przy ich eksterminacji.

Jak każdy rasowy Jedi, masz do dyspozycji miecz świetlny, który sprawdza się w każdych warunkach. Oprócz szeregu ciosów, możesz przy jego pomocy odbijać wiązki laserowe tak, by powracały do właścicieli. Wraz z rozwojem fabuły nauczysz się kontrolować Moc. W późniejszych etapach jednym ruchem ręki będziesz mógł wyczyścić cały ekran z przeciwników (o ile wystarczy ci Mocy...).

Graficznie SW: AOTC nie prezentuje się okazale. Brak cieni sprawia wrażenie niewiarygodnej płaskości wszystkich postaci, co niezbyt dobrze świadczy o poziomie grafiki. Efekty dźwiękowe i muzyka mają się o wiele lepiej – fani „Gwiezdnych Wojen" od razu rozpoznają znajome melodie...

SW: AOTC nie jest pozycją z gatunku „kup koniecznie", jednak ma swój urok i z pewnością znajdzie wiernych fanów.



Pościgi i powietrzne gonitwy to jeden z ważnych elementów zabawy



Czy ta flaga to nowy, bardzo tajny projekt broni o niesamowitej sile rażenia?

Star Wars Episode II: Attack... — Dawid A. Palmer Productions / LEM — Ocena: **4**

Wersja PL	Akcja	PC
Multiplayer	Cena: 189,00 zł	PS2
Wykorzystuje: GameBoy Advance, Battery Pack		GBA
		XBox
4 Grafika	5- Dźwięk	4- Frajda

+ Doskonałe udźwiękowienie, dużo machania mieczem świetlnym, dynamiczna rozgrywka

− Liniowa, momentami monotonna rozgrywka, nie najlepsza grafika

Gra się całkiem przyjemnie, więc powinno ci się spodobać, zwłaszcza jeśli jesteś fanem serii. Dobre wrażenie robi ścieżka dźwiękowa

GT Advance 2 Rally Racing





Rajdy, adrenalina, szybkie samochody. Czego chcieć więcej

Ponad rok przyszło mi czekać na odsłonę drugiej części wyścigów ADVANCE GT. O ile pierwsza jej część budziła mieszane uczucia, to kontynuacja wypadła całkiem dobrze. Autorzy, zamiast pompować fundusze w kolejne fajerwerki graficzne i efekty dźwiękowe, postanowili dopracować rajdy.

Na zabawę składa się 15 samochodów, 14 etapów i 42 trasy rozsiane po całym świecie. Przyjdzie ci sprawdzić się w każdych możliwych warunkach pogodowych. ADVANCE GT2 nie stara się wiernie oddać warunków panujących podczas prawdziwych wyścigów samochodowych, autorzy umieścili nawet ostrzeżenie, iż wozy i mechanika świata gry w żadnym razie nie odwzorowują rzeczywistości. Jeśli jednak lubisz rozerwać się w szaleńczych wyścigach bez konieczności dokonywania kilkugodzinnych treningów, ten tytuł został stworzony właśnie dla ciebie. Bardziej zaawansowani kierowcy wirtualnych wyścigów mogą zarzucić grze zbyt niski poziom trudności, jednak ADVANCE GT2 został zaprojektowany z myślą o tych, którzy nie mogą poświęcić zbyt wiele czasu na ukończenie rajdu czy precyzyjne wchodzenie w każdy zakręt. Jedynie wyrobienie licencji kierowcy rajdowego może momentami wydawać się trudne, gdyż nawet najmniejsze zjechanie z trasy powoduje oblanie egzaminu.

Chwała autorom za opcje Load i Save. Firma MTO nareszcie posłuchała głosu klientów, dzięki czemu w dowolnym momencie możesz zapisać stan gry.

ADVANCE GT2 został wykonany w technice 2D. Nie uświadczysz tu widoków z różnych kamer, jednak jak się okazuje, nie są to najważniejsze elementy dobrej gry. Moim zdaniem ADVANCE GT2 to aktualnie najlepsze wyścigi na GBA. Tak trzymać!


Realizm jazdy nie stanowi odwzorowania rzeczywistości...

... ale frajdy jest mnóstwo, a zwycięstwo cieszy jak w prawdziwym rajdzie

GT Advance 2: Rally Racing — MTO / LEM — Ocena: **5-**

Wersja PL	Wyścigi	PC
Multiplayer	Cena: 189,00 zł	PS2
Wykorzystuje: Battery Pack		GBA
		XBox
5- Grafika	4 Dźwięk	5 Frajda

(+) Wiele emocji, duża różnorodność samochodów, wyjątkowo dobrze wykonany interfejs

(−) Przestarzałe udźwiękowienie. Momentami zbyt mały poziom trudności wyścigów....

Jeżeli jesteś miłośnikiem wyścigów i do tego masz konsolkę GBA, powinieneś pomyśleć o zakupie tego tytułu

Tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

TEKKEN 4

Walka rozpoczęła się na dobre... Niedługo po premierze VIRTUA FIGHTER 4 do boju rusza największy konkurent – TEKKEN 4... Oj, poleje się krew!

Odwieczna walka między tymi dwiema bijatykami zdaje się nie mieć końca. Gracze prześcigają się w wymyślaniu zalet swojego ulubionego tytułu, wynajdując jednocześnie wady drugiej gry. Mało jest osób, które ubóstwiają obie produkcje jednakowo, gdyż te tytuły przeznaczono dla nieco innych odbiorców. TEKKEN 4 od zawsze był bijatyką bardziej arcade'ową, a gra ta stała się niemal elementem popkultury: nawet znany polski rapper TeDe (Warszafski Deszcz) rymuje w piosence „Kombosy" właśnie o TEKKENIE! VIRTUA FIGHTER to seria bardziej hermetyczna, mogąca spokojnie mieć na pudełku napis „PRO ONLY". Już żeby przejść tryb dla pojedynczego gracza, trzeba się sporo namęczyć, nie mówiąc o grze z doświadczonym zawodnikiem dzierżącym w ręku pad. Dodatkowo walka TEKKEN vs VF była od zawsze wojną na platformy sprzętowe. Pierwszy tytuł to niemal znak rozpoznawczy „szaraka" PSX i „czarnulki" PS2, a druga pozycja to flagowa gra Saturna i DreamCasta SEGI.

Rozpoczął się właśnie czwarty Turniej Żelaznej Pięści. Na arenie stanęli najtwardsi zawodnicy z całego świata, by zmierzyć się w walce o tytuł najlepszego z najlepszych. Poprzedni turniej nie przebiegał tak, jak zaplanował to Heihachi Mishima: nie udało mu się schwytać Ogre'a, który zaginął. Po dwóch latach od tego wydarzenia w wielkiej korporacji Mishimy ciągle prace nad nową formą życia dobiegają końca. Do ich ukończenia potrzebny jest tylko jeden składnik, który posiada Ogre – Devil Gene. To właśnie w tym celu zorganizowano Iron Fist Tournament 4! Jak tym razem potoczy się historia?

Menu wygląda nieco inaczej niż w poprzednich częściach gry i sprawia wrażenie bardziej uporządkowanego. Sekwencja wprowadzająca do każdej postaci to, niestety, jedynie statyczne szkice okraszone odpowiednim komentarzem lektora. Zachowują one jednak klimat zabawy. Natomias końcowe animacje dla każdego z zawodników potrafią trwać kilka minut i są znakomicie wyreżyserowanymi trójwymiarowymi filmami.

Do wyboru masz kilka trybów. STORY MODE nie trzeba nikomu przedstawiać. ARCADE idealnie wpasuje się w gusta graczy, którzy chcą jedynie skopać tyłek komputerowym przeciwnikom i nieco się odprężyć. Regulowany stopień trudności powinien pomóc nieco mniej doświadczonym graczom w nabraniu wprawy. Dodatkowo do wyboru masz jeszcze VERSUS pozwalający na klepanie się dwóch graczy podpiętych do jednej konsoli i SURVIVAL, który sprawdzi, ilu przeciwników pokonasz, zanim stracisz całą energię. Tryb PRACTICE polega na klepaniu komputerowego manekina, a TRAINING to trening poszczególnych technik z inteligentnym przeciwnikiem. Nie ma, niestety, TEAM BATTLE, a szkoda, bo od czasów TEKKEN TAG TOURNAMENT przypadł mi on bardzo do gustu. **Trzeba przyznać, że jedną z najfajniejszych opcji jest tutaj TEKKEN FORCE, który różni się znacznie od poprzednich edycji!** Pełen trójwymiar, masa osaczających cię przeciwników, znakomita dynamika walki i zróżnicowanie terenu to coś, dzięki czemu po tysiącach (tak!) walk masz szansę jeszcze bardziej naładować


Kazuya nie ma litości dla nikogo. Pojawił się na turnieju, żeby zniszczyć wszystkich na zawsze!


Ci panowie nigdy nie należeli do śmietanki najlepszych zawodników. Dlatego teraz ich możliwości zostały „podrasowane"


Gdy znudzi ci się tradycyjne okładanie po ryju, zawsze możesz wybić przeciwnikiem szybę. To się nazywa freestyle!





Walczą podobnymi stylami, a w bezpośrednim starciu okazuje się, że King jest nieco bardziej sprawny. Gdyby nie ta maska, byłby całkiem fajny... a tak? Nie lubię go...

się, eliminując hordy agresywnych przeciwników! Zabawa jest przednia!

TEKKEN 4 to prawdziwa uczta zarówno dla uszu, jak i oczu. To, co widać na ekranie, i to, co dochodzi do ciebie z głośników (najlepiej jakiejś wieży połączonej z TV), jest nieprawdopodobne! Areny, na których przyjdzie ci toczyć walki, to prawdziwy majstersztyk! Nie ma opcji, żeby teren gry był nieskończenie wielki: teraz ogradzają go ściany garażu podziemnego, budynki i witryny sklepowe, drzewa, woda czy przewrócona kłoda. Nie musisz jednak obawiać się, że dostaniesz klaustrofobii – wszystko zostało tutaj rozplanowane w znakomity sposób. Do tego niektóre elementy „wystroju wnętrz" będziesz mógł zdemolować jednym ciosem lub też wrzucając na nie nieszczęsnego przeciwnika. Areny po prostu musisz zobaczyć!

Co się tyczy zawodników, to przybyło kilku nowych śmiałków: Marshall Law – krewny Forresta z poprzednich części; Marduk, amerykański olbrzym :); Steve Fox, zawodowy bokser; Christie – wychowanka Eddye'ego Gordo, mistrza capoeiry oraz ComBot naśladujący style pozostałych zawodników. Najbarwniejszą postacią i moim nowym ulubieńcem, obok Lawa, jest bokser Steve. Ten gość naprawdę potrafi „wyjechać" i to tylko z rąk! Zdziwiłem się, jak dobrze można sobie poradzić w bijatyce, posługując się jedynie górnymi kończynami. Przyciski odpowiedzialne za kopnięcia służą Steve'owi do uników... i to nie byle jakich! Wyobraź sobie, że napierasz na przeciwnika, unikając kolejnych serii ciosów, zbliżasz się, a gość nie zadaje ci żadnego ciosu. Wyczekujesz na odpowiedni moment i zaczynasz bokserski taniec. Gość dostaje z całej siły w szczękę i zatacza się do tyłu, próbuje blokować, ale ty uderzasz jeszcze mocniej w brzuch, potem niemiłosierna seria w szczękę zakończona ciosem na zbicie z nóg. Kompletna demolka! Jeszcze tylko finalna dobitka i... koniec... Zdewastowany przeciwnik leży na glebie. Tak właśnie wyglądają walki zawodowego gracza, który dorasta pod opieką Foxa. Uwielbiam to :)

Nie muszę chyba nikomu rekomendować czwartego TEKKENA. Spędziłem nad nim kawał czasu i ani przez chwilę się nim nie znudziłem, ani przez chwilę nie pomyślałem, żeby przestać grać. To coś znaczy...



Grafika jest naprawde fajna, ale do VF4 trochę jej brakuje

http://www.namco.com/tekken4



Do obejrzenia jest jedynie film, znajdziesz jednak kilka informacji. Bardziej strona reklamowa niż oficjalna witryna, a szkoda :(

Tekken 4 — Ocena: **5**

Namco / Sony Polska

Wersja PL	Bijatyka	PC
Multiplayer	Cena: 229 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Memory Card, Dual Shock 2		DC
		XBox
4+ Grafika	5 Dźwięk	5 Frajda

(+) Znakomita grywalność, klimat i kilka zmian odnośnie poprzedniej części

(−) Grafika nie jest tak doskonała, jak wszyscy oczekiwali... nic poza tym...

Gra w TEKKEN 4 to dla mnie rytuał... System Dolby pod mocny zestaw nagłaśniający, zgaszone światło, fotel i kumple... to jest to!

Tekst: Michał Kroo

WORLD WAR II PRISONER OF WAR

W obecnym stadium rozwoju rynku elektronicznej rozrywki stworzenie oryginalnej gry staje się niemal niemożliwe...

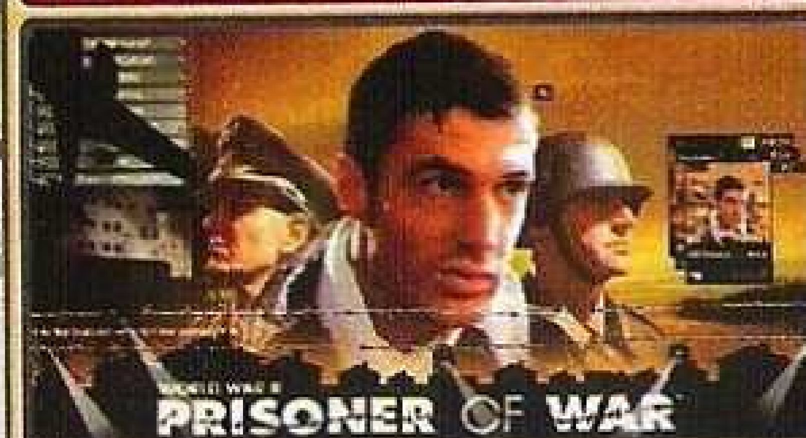
Strażnik śpi, a ty skradasz się, by zobaczyć, co znajduje się za winklem. Tylko zrób to cicho!

Może ten pan pomoże ci w ucieczce. Przecież nie będziesz tu siedział do u... śmierci!

Muszę schować się pod ciężarówkę! Inaczej strażnik znów wyśle mnie do karceru!

Jak ten czas leci... Była wiosna, jest zima, a ty nadal za drutami...

http://www.codemasters.com/pow



Oficjalna strona napisana we flashu. Sporo informacji, zdjęć i ciekawostek związanych z grą. Bardzo ładna i... godna polecenia...

Trudno w dzisiejszych czasach o gry pozbawione wybuchów, eksplozji i szybkiej, wartkiej akcji. W końcu jest to główny czynnik przyciągający uwagę gracza. Teraz jednak na półce z grami z gatunku stealth-combat, na której stoją już takie tytuły jak METAL GEAR SOLID i TENCHU, pojawiła się właśnie nowa produkcja firmy Codemasters – PRISONER OF WAR.

Akcja toczy się w czasie II wojny światowej w obozach jenieckich, m.in. w Ameryce, Anglii i Francji. Obóz tworzy mnóstwo namiotów dla więźniów i baraków dla strażników oraz kilometry siatki i drutów kolczastych, które ogradzają piaszczysty teren z resztkami wydeptanej trawy od lepszego świata. Ty, niestety, znajdujesz się po tej gorszej stronie... i kombinujesz, jak tu wydostać się na wolność. Jeśli będziesz zachowywał się podejrzanie, możesz zarobić kulkę w łeb – nikt się tutaj nie cacka. Musisz przyzwyczaić się do codziennej rutyny: porannych apeli i gimnastyki czy wydawanych o stałej porze posiłków. Będziesz przy tym pod eskortą prowadzony z jednego końca obozu na drugi i traktowany gorzej niż bydło.

PRISONER OF WAR rzuca cię w sam środek obozowego światka, zmuszając do szybkiego odnalezienia się w tej makabrycznej rzeczywistości i jej swoistej hierarchii. Musisz dowiedzieć się, kto może dostarczyć ci niezbędne przedmioty, kto odpowie na nurtujące cię pytania i rozwieje wszelkie wątpliwości, którego strażnika łatwo przekupić i jaka jest trasa jego obchodu... Wszystko to okaże się niezbędne przy późniejszych próbach wyswobodzenia się spod hitlerowskiej okupacji. Pamiętaj, że choć nie jesteś tu sam, niewiele osób zgodzi się pomóc ci w ucieczce.

Grę oparto na pomyśle wykorzystanym w tytule THE GREAT ESCAPE, znanym z komputerów ZX SPECTRUM i COMMODORE 64. Wszystko sprowadzało się wtedy do ucieczki z obozu koncentracyjnego. Akcja zaprezentowana w rzucie izometrycznym, biało-czarna grafika i złożoność rozgrywki sprawiły, że tytuł stał się w tamtych latach niekwestionowanym przebojem, stawianym na równi ze znakomitym KNIGHT LORE. Jak sprawa wygląda w PRISONER OF WAR? Czy powtórzy on sukces prekursora sprzed lat?

Odpowiedź na to pytanie nie jest łatwa. Gra na początku sprawia wrażenie prostej i mało rozbudowanej. Niewielu jeńców i dość liniowa (do bólu!) fabuła powodują, że pierwsze chwile spędzone przy PRISONER OF WAR nie są zbyt przyjemne. Nie zachwyca też oprawa audiowizualna, stojąca raczej na średnim poziomie. Wszystko wygląda mało ciekawie, dominują odcienie szarości. Jednak wraz z rozkręcaniem się akcji rozgrywka zaczyna wjeżdżać na właściwy tor. Ukrywanie się przed niemieckimi strażnikami podczas porannego obchodu, wskakiwanie na mury i przechodzenie nad głową niczego niespodziewających się Niemców czy też wykonywanie nocnych rajdów rozpoznawczych to znakomita zabawa! Przestaje też drażnić grafika, do której można się naprawdę przyzwyczaić. Mimo to jej jakość mogłaby być nieco lepsza :)

PRISONER OF WAR to wyjątkowo smakowity kąsek, ale wszyscy ci, którzy oczekują od niego masy wybuchów i strzelania... zawiodą się. Jest to tytuł, w który gra się nocami, dla odprężenia i poczucia wojennego klimatu oraz zakosztowania życia w obozie jenieckim, w którym liczy się przede wszystkim spryt, a nie twarde pięści bohatera. Może to dziwne, ale bardzo dobrze się w tym obozie czułem ;)

Stop, or I will fire!

Takie dictum to nie przelewki – zatrzymaj się lub w nogi! Masz jeszcze szansę gdzieś się schować!

Prisoner Of War	Ocena
Codemasters / CD Projekt	4

Wersja PL	TPP	PC
Multiplayer	Cena: 199,90 zł	PS2
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock 2		DC
		XBox
4- Grafika	4- Dźwięk	5 + Frajda

Znakomity klimat nawiązujący do THE GREAT ESCAPE. Intuicyjne sterowanie!

Grafika i dźwięk mogłyby być bardziej dopracowane...

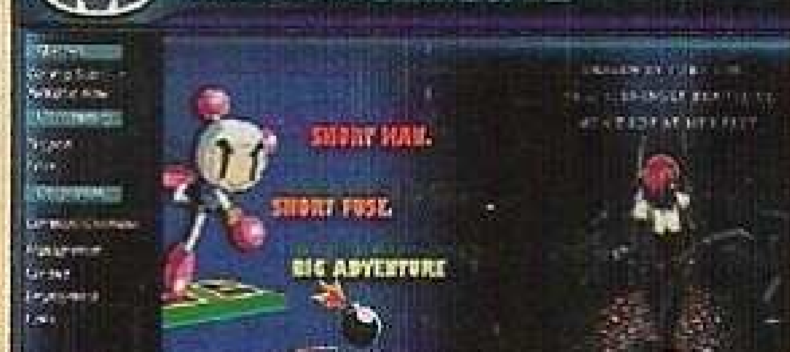
Dobra gra, przy której spędzony czas nie jest czasem straconym. Co prawda to nie METAL GEAR SOLID, ale zagrać naprawdę warto!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

SOLDIER OF FORTUNE

Jedna z bardziej kontrowersyjnych gier FPP ukazała się właśnie na PS2. Ale dlaczego tak późno!?


Dzięki opcji „auto target", która wyjątkowo ułatwia zabawę, strzelanie do ruchomych celów jest bardzo przyjemne



Dowiesz się tu wszystkiego o grach Majesco (jest ich dużo) i przy odrobinie szczęścia wskoczysz na stronę SOF. Mnie się nie udało :)

Mowa tu oczywiście o SOLDIER OF FORTUNE, grze, która w 2000 roku zniesmaczyła recenzentów z całego świata, by jednak po jakimś czasie wywołać na ich twarzach obłąkańczy uśmiech. Była to pierwsza produkcja gatunku FPP z tak bardzo zaawansowanym technicznie modelem obrażeń ludzkiego ciała i zachowania się po postrzale. Przeszło 26 różnych punktów, w które trafiały kule z karabinów, powodowało, że przy dokładnym przycelowaniu można było odstrzelić delikwentowi dłoń, całą rękę, nogę czy głowę! To jednak nic: po strzale w kolano wróg, przeraźliwie krzycząc, osuwał się na podłogę, próbując zachować równowagę, a strzał w brzuch kończył się widowiskowym odskoczeniem do tyłu. To dziwne uczucie, ale w żadnej innej grze nie czerpałem takiej radochy ze strzelania do wirtualnych wrogów! Po trafieniu zachowywali się oni tak naturalnie, że było to niemal... nienaturalne! Cały ten klimat zdecydowano się teraz przenieść na konsolę PS2. Tylko pytam raz jeszcze: dlaczego dopiero teraz!?

Już na początku trzeba stwierdzić, że konwersja SOLDIER OF FORTUNE GOLD na konsolę nie przyniosła, niestety, oczekiwanego efektu. Wszystko wyszło raczej mizernie, ale, jak się okazuje, nie przeszkadza to w zabawie i tytuł wart jest zachodu. Dlaczego? To pierwszy tytuł FPP na konsolę PS2, w który gra się naprawdę przyjemnie. A jak wiadomo, pad do PS2 nie jest stworzony do produkcji tego typu. Pomimo że gra nie wyciska szóstych potów z układów graficznych maszynki SONY, strzelanie okazuje się wyjątkowo przyjemne. 26 długich misji i 10 ukrytych poziomów daje co najmniej 20 godzin zabawy, a to wynik wyjątkowo imponujący.

SOF, niestety, sprawia wrażenie produkcji lekko przestarzałej, raczej nie trafiającej w gusta wybrednych konsolowych graczy. A szkoda! Za bardzo przypomina tytuły z PC, takie jak DUKE NUKEM 3D – prosty gameplay, dużo strzelania, mało myślenia. Pomimo ciekawie zaprojektowanych terenów i pomieszczeń po chwili zdasz sobie sprawę, że oprócz naciskania spustu nie robi się tutaj wiele. Poza tym mizernie prezentuje się oprawa graficzna.

Czynnikiem ratującym całą sytuację wydaje się tu sterowanie. Może to zabrzmi dziwnie, ale padem posługuje się tu bardzo przyjemnie, niemalże intuicyjnie! Ustawienia proponowane przez producenta to strzał w dziesiątkę – nic nie musiałem zmieniać! Istnieje oczywiście opcja korzystania z myszki lub klawiatury podłączonych pod port USB, ale pad wystarcza w zupełności. Zabawę uprzyjemnia opcja „auto-target", dzięki której nie trzeba dokładnie najeżdżać celownikiem na przeciwnika.

Mam jednak wiele zastrzeżeń do silnika graficznego o nazwie Ghoul, który czasami potrafi szarpnąć animacją, załamać ją czy też zawiesić grę na kilka chwil. Liczba klatek na sekundę też nie prezentuje się imponująco i wynosi około 30! W dobie gier z napisem „60 fps guarantee" na pudełku jest to, delikatnie mówiąc, pomyłka!


No i ładne bum! Już więcej nie użyjecie tej maszynerii do niecnych celów... hehehe...

W sumie SOLDIER OF FORTUNE GOLD to produkcja na średnim poziomie technicznym, niosąca jednak wiele radości z samej rozgrywki. Niedopracowana grafika kontrastuje ze znakomitą ścieżką dźwiękową. Kiepski tryb zabawy wieloosobowej ma się nijak do znakomitej gry dla jednej osoby. Świetne sterowanie zabija często spowalniająca grafika. Powiem jednak krótko: jeśli lubisz FPP i stawiasz na dobrą zabawę, nie powinieneś się zastanawiać! Spodoba ci się.

Ten pan strasznie zachlapał posadzkę. Czy ktoś mógłby to posprzątać!?

Soldier Of Fortune
Majesco / CD Projekt

Ocena: **4**

Wersja PL	FPP	PC
Multiplayer	Cena: 199.90 zł	PS2
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock 2, Myszka, Klawiatura		DC
		XBox
3 Grafika	4 Dźwięk	5 Frajda

(+) Znakomita grywalność, świetny model zniszczeń ludzkiego ciała, ścieżka dźwiękowa

(–) Czas ładowania poziomów, grafika, animacja, dużo szarości i kiepski multiplayer

Gdyby SOF ukazał się na PS razem z premierą wersji pecetowej, odniósłby niesamowity sukces. Teraz to po prostu dobra gra

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Jeśli jesteś szczęśliwcem, u którego w garażu stoi czerwone, lśniące Ferrari, zadzwoń do redakcji i podaj nam swój adres :)



http://www.sega.com/games/

Na stronie znajdziesz tylko kilka screenów oraz skromną garść informacji. Pod tym względem Sega się nie popisała

F355 CHALLENGE



Czy ty też czujesz ten przyjemny dreszczyk przechodzący po plecach? Fajnie... co?



Trudno ci będzie dogonić pozostałe Ferrari, jeśli nie masz wystarczającego doświadczenia...



Przed zakrętem niedoświadczony kierowca zostawia malownicze ślady opon na asfalcie. Są dwa wyjścia: albo „złapie barierkę" i poleci czołowo na bandę, albo... uda mu się ;)

Ktoś kiedyś powiedział, że siedząc w Ferrari, jest wśród najlepszych. Yu Suzuki, John Carmack czy też Magnum P.I. to goście, którzy otwierając garaż, widzą swoje wypucowane czerwone cacko o sylwetce porównywalnej jedynie do rozwścieczonego ogiera. Mimo wszystko, jeśli ktoś postawiłby przede mną dwa samochody – Porsche i Ferrari – mówiąc: „Jeden z nich jest twój!", nie zastanawiałbym się i przez sentyment do marki wybrałbym „Niemca". Nie pogardziłbym jednak możliwością przejażdżki „włoszczyzną" z najwyższej półki.

Nie wiem, czy kiedyś zasiądę w skórzanym fotelu z nadrukiem konia na żółtym tle i przycisnę gaz do dechy, wzbudzając przy tym wskazówkę obrotomierza, który w niespełna 4 sekundy wskaże 100 km/h. Ale od czego w końcu mam konsolę PS2? Teraz każdy, kto tylko chce, może zobaczyć przed sobą rasową, czerwoną maskę.

Wszystko zaczęło się od najwspanialszego na świecie automatu do gier, jaki kiedykolwiek stworzono! Wyobraź sobie, że siedzisz w wygodnym fotelu. W odpowiednim miejscu jest lewarek skrzyni biegów, przed tobą kierownica z żółtym znaczkiem, zegary, a naokoło ciebie... doskonałej jakości ekran! Tak! Akcję oglądasz nie tylko przez przednią szybę, ale w promieniu 180 stopni – tak, jak ma to miejsce w prawdziwym F355, który zamiast tylnej szyby ma kamerę podającą obraz na wyświetlacz spełniający rolę lusterka wstecznego! Jeśli kiedyś przez przypadek będziesz w SEGA WORLD w Londynie, to polecam zasiąść w wirtualnym Ferrari. Mocne wrażenia gwarantowane! Świat kompletnie oszalał na punkcie czerwonego, znikającego punktu.

Przyszła pora na konwersję na konsolę PS2. Pomimo że F355 jest jedynym samochodem w grze, w ogóle to nie przeszkadza, a wręcz stanowi swego rodzaju wyzwanie. Masz do opanowania wózek, a sztuka ta nie jest wcale łatwa! Nie bez przyczyny F355 CHALLENGE został okrzyknięty najlepszym symulatorem samochodu sportowego.

Klimat w grze można porównać do uczucia, jakie wywiera na znawcach motoryzacji rasowy klang wydechu Ferrari i dźwięk wydobywający się z tłumika tuż po naciśnięciu pedału gazu. Dźwięk ten towarzyszy ci przez niemal całą grę. Jeśli nie słychać go na torze, to każda zaakceptowana opcja w menu powoduje, że po plecach przebiega przyjemny dreszczyk.

Oddano sporo trybów do objechania. Dwa pierwsze przygotują cię do prawdziwej potyczki w CHAMPIOSHIP MODE. ARCADE i SINGLE PLAYER to swego rodzaju trening. Jeśli myślisz o zwycięstwie, musisz nauczyć się prowadzić czerwonego potwora. Nie ma tu co liczyć na fart! Elementy tych trybów: TRAINING, DRIVING i RACING, powinny zrobić z ciebie prawdziwego kierowcę rajdowego! Poziom symulacji w grze stoi na najwyższym poziomie.

CHAMPIONSHIP MODE to prawdziwe wyzwanie. Kierowcy nie zastanawiają się: wyprzedzić czy poczekać. Zachowują się stanowczo i pewnie. Walka na torze jest twarda, a jazda to nie wyścigi zdalnie sterowanych samochodzików. Od razu poczujesz, że do tematu ktoś podszedł bardzo profesjonalnie i to się chwali. Jeśli myślisz, że jesteś dobry, to F355 może cię szybko sprowadzić na ziemię. Tu naprawdę trzeba się wysilić, żeby być pierwszym na mecie. Podołasz wyzwaniu? Nie zastanawiaj się i kup egzemplarz F355!

F355 Challenge — Ocena: **4+**

Sega / Sony Polska

Wersja PL	Wyścigi	PC
Multiplayer	Cena: 229 zł	PS2
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock 2		DC
		XBox
4+ Grafika	4 Dźwięk	5- Frajda

Plusy: Znakomita symulacja, wysoka grywalność, super klimat i naprawdę duże wyzwanie

Minusy: Jeden samochód przyciągnie przed konsolę tylko miłośników wyścigów...

F355 CHALLENGE to wspaniały klimat połączony ze znakomitą grafiką i wysoką grywalnością. Jedna z lepszych propozycji jesieni

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

FOTOGRAFIE BEZ KLISZY

APARATY CYFROWE



Cyfrowy aparat fotograficzny jest marzeniem wielu osób. Zwłaszcza że cyfrówki mają coraz więcej zalet i coraz mniej wad...

Nowoczesne aparaty cyfrowe coraz szybciej doganiają parametrami optycznymi swoich analogowych braci. Dzięki prostej obsłudze i bogatym funkcjom dodatkowym takie urządzenia są interesującą propozycją dla wielu fotoamatorów. Z tego artykułu dowiesz się, jak działają aparaty cyfrowe, czy warto już dzisiaj inwestować niemałe pieniądze w kupno takiego urządzenia oraz dla kogo przeznaczone są te kosztowne zabawki.

Jak to działa?

Zasadę działania aparatu cyfrowego najłatwiej wyjaśnić, porównując go ze zwykłym aparatem. Podstawowa różnica między aparatami zwykłymi a cyfrowymi polega na technologii utrwalania obrazu. W zwykłym aparacie światło przepuszczone przez obiektyw pada na kliszę światłoczułą, która pod jego wpływem zmienia swoje właściwości i powstaje na niej obraz. Natomiast w cyfrówkach światło pada na specjalną matrycę CCD (Charge Coupled Devices) złożoną z milionów punkcików. Światło oddziałuje na każdy z tych punkcików, a specjalny procesor mierzy natężenie światła w każdym z nich. Fotografia cyfrowa ma podobną budowę jak obraz wyświetlany na monitorze komputera: składa się z wielu malutkich pikseli.

Czułość przetwornika

Czułość przetwornika CCD (Charge Coupled Devices) określa się parametrem ISO, znanym z tradycyjnych klisz fotograficznych.

ISO 100 pozwala na wykonywanie zdjęć w miejscach dobrze oświetlonych. Przydatny jest do robienia zdjęć zimą lub w słoneczne dni. Można wykorzystywać go również do portretów.

ISO 200 oznacza uniwersalną czułość. Pozwala na wykonanie zdjęć przy średnim oświetleniu (np. w pochmurny dzień). Nadaje się do fotografowania zachodu słońca lub scen rozgrywających się przy sztucznym świetle.

ISO 400 oznacza wysoką czułość. Aparatami o takim parametrze można spokojnie robić zdjęcia przy bardzo słabym świetle. Świetnie też będzie się nadawać do uchwycenia obiektów poruszających się z dużą szybkością (na przykład samochodu wyścigowego).

Kompresja

Większość aparatów cyfrowych ma możliwość kompresji wykonywanych zdjęć. Dzieje się tak, ponieważ wszystkie urządzenia tego typu mają ograniczoną pamięć i przechowywanie nieskompresowanych zdjęć byłoby bardzo nieekonomiczne. Nie ma jednak róży bez kolców. Pociąga to za sobą utratę jakości.

Przy normalnej kompresji (około 1:15) strata jakości nie jest zbyt odczuwalna. Na pierwszy rzut oka zdjęcia niczym się nie różnią. Jednak po bliższych oględzinach wiele niedociągnięć wychodzi na jaw. Standardowa kompresja pozwala zmieścić około 50 zdjęć na karcie pamięci o pojemności 32 MB.

Duża kompresja to coraz większa utrata jakości. Jednak również i taka opcja może się przydać, zwłaszcza gdy nie masz możliwości zwiększenia ilości pamięci, a chciałbyś zrobić jak najwięcej fotek. Mocno skompresowane zdjęcia nie nadają się do druku, chociaż dość dobrze wyglądają na ekranie komputera.

Przed zakupem

Zanim podejmiesz decyzję, warto odwiedzić stronę: **http://www.digitalcameras.activebuyersguide.com**. Znajdziesz tu zdecydowanie bardziej kompetentne porady na temat wyboru sprzętu niż w większości tradycyjnych sklepów. Działanie serwisu jest proste: określasz wymagania, jakie powinien spełniać twój wymarzony aparat, a później tylko wybierasz spośród dziesiątków dostępnych modeli.

Rozdzielczość matrycy

Podstawowym parametrem podawanym przez producentów jest właśnie owa liczba punktów na matrycy CCD. Najnowsze aparaty mają od 1,3 do 6 milionów pikseli. Niektóre modele mogą pracować z jeszcze większą rozdzielczością, która powiększana jest za pomocą mikroprocesora.

Jednak ilość punktów nie jest najważniejsza. Producenci mamią klientów zwiększaniem liczby pikseli, co nie zawsze idzie w parze z polepszeniem jakości obrazu. Dużą wagę ma również wielkość pojedynczej komórki. Zasada jest taka, że im większa komórka, tym lepiej. Dzięki większym przetwornikom można uzyskać bardziej kontrastowe fotografie pozbawione zakłóceń.

Optyka

Kolejny ważny element aparatu to jego układ optyczny. Obiektywy wykorzystywane w aparatach cyfrowych muszą odznaczać się bardzo dobrą jakością ze względu na to, że powierzchnia matrycy CCD jest mniejsza niż powierzchnia kliszy. Dobry obiektyw powinien również być jasny, a co za tym idzie pozwalać na zrobienie zdjęcia z jak największym otworem przesłony. Takie ustawienie pozwala na fotografowanie przy słabym oświetleniu bez błyskania flashem.

Zbliżenia, czyli Zoom

Aparaty cyfrowe wyposażone są w zoom optyczny i cyfrowy. Zamiast

ZALETY CYFRÓWEK

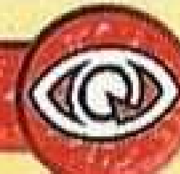
- **Łatwa obsługa**
- **Szybki podgląd zdjęcia**
- **Łatwa obróbka zdjęć**
- **Możliwość zapisania innych danych w pamięci, na przykład dźwięku**
- **Możliwość odtwarzania plików MP3 w niektórych modelach**
- **Możliwość wykorzystania niektórych modeli jako prostych kamer**

Kodak DC 4800

- Rozdzielczość CCD: 3.1 mln.
- Rozdzielczość obrazu: 2160x1440, 1800x1200, 1536x1024, 1080x720
- Pamięć: karty pamięci Compact Flash (w zestawie 16 MB)
- Czułość (ISO): 100, 200, 400
- Obiektyw (odpowiednik 35mm): 33-100
- Zoom optyczny: tak, 3x
- Zoom cyfrowy: tak, 2x
- Autofokus: tak
- Ostrość ręczna: nie
- System fotometryczny: TTL
- Lampa błyskowa: tak
- Złącze lampy zewnętrznej: tak
- Format zapisu danych: TIFF, JPEG
- Samowyzwalacz: tak.
- Wizjer optyczny: tak
- Wyświetlacz LCD: tak, 122.000 pikseli, 1.8 cala
- Złącza: video NTSC/PAL, USB
- http://www.kodak.com
- Cena: 3600 zł



3600 zł





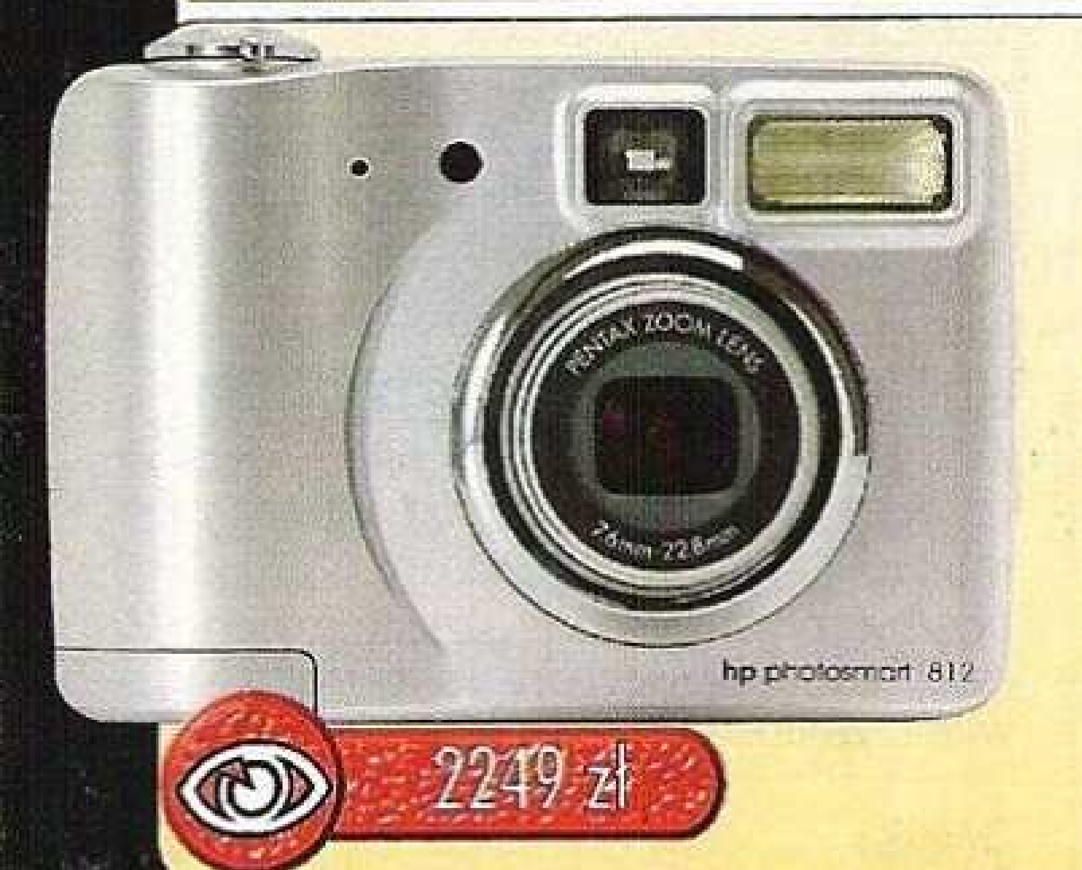
Canon Power Shot A100

- Rozdzielczość CCD: 1.2 mln.
- Rozdzielczość obrazu: 1280x960, 1024x768, 640x480
- Pamięć: karty Compact Flash (w zestawie 8 MB)
- Czułość (ISO): 100, 200, 400, auto
- Obiektyw (odp. 35mm): 39
- Zoom cyfrowy: do 3.2x
- Autofokus: tak, 3-punktowy
- Ręczne ustawianie ostrości: nie
- Lampa błyskowa: tak, zasięg do 4,5 m
- Złącze lampy zewnętrznej: nie
- Format zapisu danych: JPEG
- Obraz ruchomy: tak, max. 30s.
- Samowyzwalacz: tak
- Wizjer optyczny: tak
- Wyświetlacz LCD: 1.5 cala, kolorowy TFT
- Złącza: USB
- Zasilanie: 2 baterie AA
- http://www.canon.pl
- Cena: około 1000 zł



Canon G2

- Rozdzielczość CCD: 4.1 mln.
- Rozdzielczość obrazu: 2272x1704, 1600x1200, 1024x768, 640x480
- Pamięć: karty pamięci Compact Flash (w zestawie 32 MB) i IBM Microdrive
- Czułość (ISO): 50, 100, 200, 400
- Obiektyw (odp. 35mm): 34 - 102
- Zoom: optyczny 3x, cyfrowy 11x
- Autofokus: tak, 3-punktowy z wyborem pola
- Ostrość ręczna: tak
- Lampa błyskowa: tak, 5 trybów
- Złącze lampy zewnętrznej: tak
- Format zapisu danych: RAW, JPEG
- Obraz ruchomy: tak, AVI
- Zapis dźwięku: tak, mono
- Samowyzwalacz: tak, 10 sekund
- Wizjer optyczny: tak
- Wyświetlacz LCD: 1.8 cala
- Złącza: video PAL/NTSC, USB
- Zasilanie: akumulator litowo-jonowy BP 511
- http://www.canon.pl



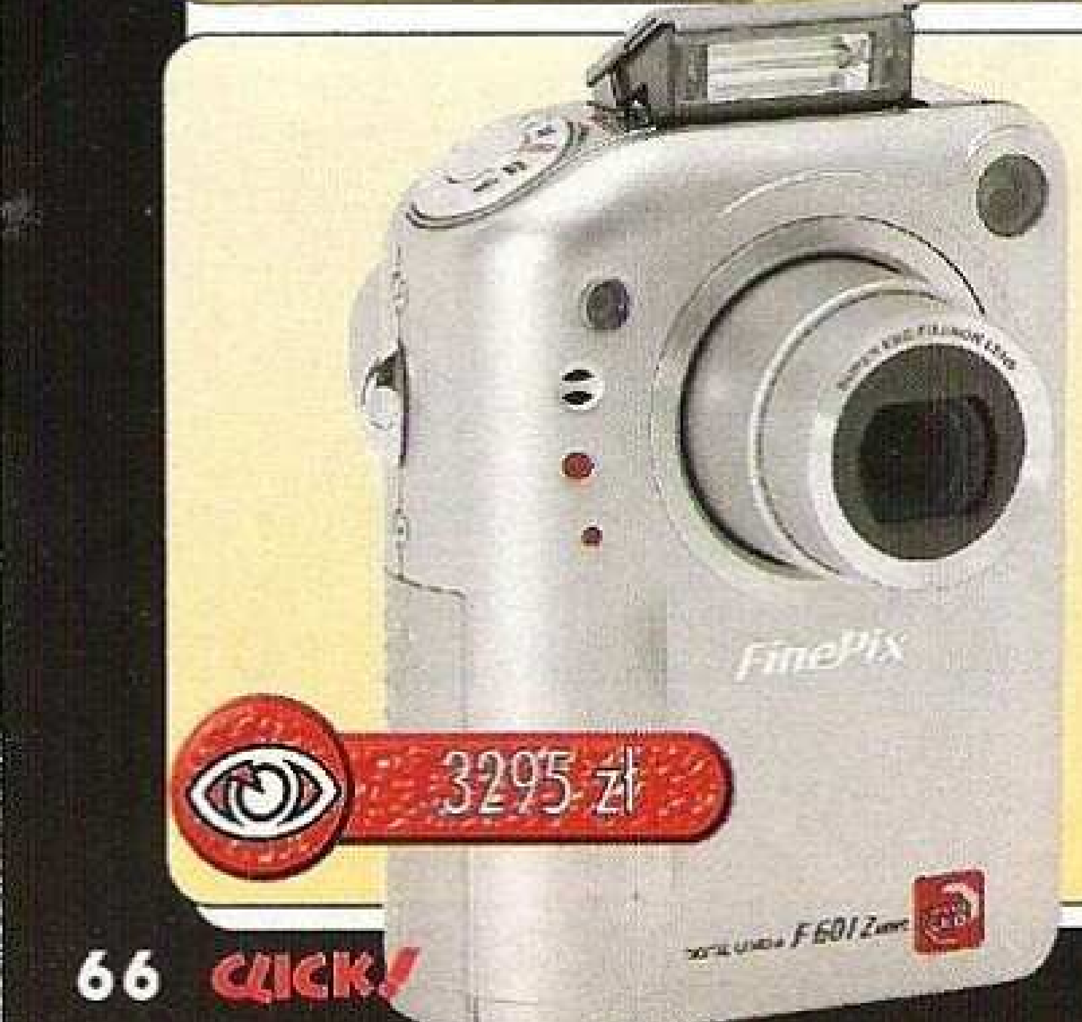
HP Photosmart 812

- Rozdzielczość CCD: 4.1 mln.
- Rozdzielczość obrazu: 2272x1712, 1136x848
- Pamięć: karty pamięci Secure Digital (w zestawie 16 MB)
- Czułość (ISO): 100, 200
- Obiektyw (odp. 35mm): 37 - 111
- Zoom: optyczny 3x, cyfrowy x7
- Autofokus: tak
- Ostrość ręczna: nie
- System fotometryczny: pomiar centralny
- Lampa błyskowa: tak, 4 tryby pracy
- Złącze lampy zewnętrznej: nie
- Format zapisu danych: JPEG
- Obraz ruchomy: tak – MPEG 288 x 216
- Zapis dźwięku: tak – do 30 sekund
- Samowyzwalacz: tak, 10 sekund
- Wizjer optyczny: tak
- Wyświetlacz LCD: tak
- Złącza: zasilacza sieciowego, stacji dokującej, video, USB
- Zasilanie: 2 baterie AA
- http://www.hp.pl



Olympus C40 Zoom

- Rozdzielczość CCD: 4.1 mln.
- Rozdzielczość obrazu: 2272x1704, 2048x1536, 1600x1200, 1280x960, 1024x768, 640x480
- Pamięć: karty pamięci Smart Media (w zestawie 16 MB)
- Czułość (ISO): auto, 100, 200, 400
- Obiektyw (odp. 35mm): 35 - 98
- Zoom: optyczny 2.8x, cyfrowy 2.5x
- Autofokus: tak, TTL
- Ostrość ręczna: tak
- System fotometryczny: cyfrowy ESPi
- Lampa błyskowa: tak, 5 trybów
- Złącze lampy zewnętrznej: nie
- Format zapisu danych: TIFF, JPEG
- Obraz ruchomy: tak, Quick Time – 320x240, 160x120
- Zapis dźwięku: tak
- Samowyzwalacz: tak, 12 sekund
- Wizjer optyczny: tak
- Wyświetlacz LCD: 1.5 cala; 114.000 pikseli
- Złącza: video, zasilacz, USB
- Zasilanie: 2 baterie AA
- http://www.olympus-europa.com



Fuji FinePix S601 Zoom

- Rozdzielczość CCD: 3.3 mln.
- Rozdzielczość obrazu: 2048x1536, 1280x960, 640x480
- Pamięć: karty pamięci Smart Media (w zestawie 16 MB)
- Czułość (ISO): 160/200/400 + 800/1600 dla 1280x960
- Obiektyw (odp. 35mm): 36 - 108
- Zoom optyczny: 3x, cyfrowy 44x
- Autofokus: tak
- Ostrość ręczna: tak
- System fotometryczny: 64 segmentowy, punktowy, centralny, średniowazony
- Lampa błyskowa: tak, 5 trybów
- Złącze lampy zewnętrznej: nie
- Format zapisu danych: TIFF, JPEG
- Obraz ruchomy: tak, (max 640x480)
- Zapis dźwięku: tak
- Samowyzwalacz: tak, 10 sekund
- Wizjer optyczny: tak
- Wyświetlacz LCD: 1.5", 110.000 pikseli
- Złącza: video, zasilacza, USB
- Zasilanie: akumulator NP 60
- http://www.fujifilm.com

podchodzić do obiektów, które chcesz sfotografować z bliska, możesz wykorzystać mechanizmy zainstalowane w twoim aparacie. W większości urządzeń do dyspozycji są dwa rodzaje zoomów.

Zoom optyczny

Dzięki zastosowaniu odpowiednich soczewek i regulowaniu odległości między nimi możesz przybliżać i jednocześnie powiększać fotografowane obiekty. Im większa ogniskowa (dłuższy obiektyw), tym większe możliwości oferuje aparat.

Zoom cyfrowy

Zoom optyczny można wspomagać zoomem cyfrowym. Tam, gdzie kończą się już fizyczne możliwości układu optycznego, z pomocą przychodzi elektronika. Dzięki specjalnym programom można jeszcze bardziej powiększyć poszczególne elementy zdjęcia. Bardzo łatwo takich operacji dokonuje się za pośrednictwem komputera. Niestety, użycie cyfrowego zoomu wiąże się ze znaczną utratą jakości fotki, więc używaj go tylko w ostateczności.

Zniekształcenia

Optyka rządzi się swoimi prawami. Przy stosowaniu obiektywu ze stałą ogniskową odchylenia od normy są nieznaczne i prawie niezauważalne. Zmiana ogniskowej powoduje zniekształcenia geometryczne. Im większe odchylenie od wyjściowej wielkości, tym zniekształcenia są większe.

Przy zwiększaniu pola widzenia obraz ulega zniekształceniu i w konsekwencji środkowa część zdjęcia przybiera kształt beczki. Przy zmniejszaniu pola widzenia następuje efekt odwrotny. Obraz staje się wklęsły i zapada się do środka.

Niebagatelną sprawą podczas wyboru aparatu jest zwrócenie uwagi na dostępne tryby pracy. Większość urządzeń ma wbudowanych kilka programów automatycznych, które dobiorą za ciebie wszystkie potrzebne ustawienia. Jednak to nie programy automatyczne świadczą o jakości aparatu, lecz możliwość samodzielnego manipulowania przy niektórych parametrach. Im więcej elementów możesz ustawić sam, tym lepiej. Zdjęcia z dobrze ustawionymi parametrami zawsze będą lepsze niż te, zrobione za pomocą automatycznego programu.

Pamięć, zasilanie i wyświetlacz

Innym ważnym elementem aparatu jest wielkość dostępnej pamięci i rodzaj nośników, z jakimi współpracują. Nie trzeba chyba dodawać, że im więcej pamięci, tym lepiej (nie mniej niż 16 MB). Brak jednolitego standardu kart pamięci jest bardzo dużą niedogodnością. Zanim zapłacisz kilka tysięcy za aparat, dowiedz się, jakie są możliwości rozbudowy pamięci i wybierz takie rozwiązanie, które pozwoli jak najmniejszym kosztem powiększyć dostępną pamięć.

Dobre akumulatorki ułatwią obsługę aparatu. Dzięki pojemnym bateriom będziesz mógł dłużej robić

zdjęcia. A trzeba przyznać, że cyfrówki to urządzenia wyjątkowo prądożerne.

Wyświetlacz powinien być jak największy i jak najdokładniej przedstawiać fotografowane obiekty. Wbudowana lampa i dodatkowe wyposażenie też są pożądane.

Dodatki

Na koniec warto dodać, że niebagatelną rolę podczas decyzji o zakupie aparatu odgrywa jakość dołączonego oprogramowania. Należy zwrócić uwagę, czy są to pełne wersje programów oraz jakie są ich możliwości. Warto również dowiedzieć się o warunki i długość gwarancji.



Sony DSC P-71

- Rozdzielczość CCD: 3.3 mln.
- Rozdzielczość obrazu: 2048x1536, 1600x1200, 1280x960, 1024x768, 640x480
- Pamięć: karty pamięci Memory Stick (w zestawie 16 MB)
- Czułość (ISO): auto, 100, 200, 400
- Obiektyw (odp. 35mm): 39 - 117
- Zoom: optyczny 3x, cyfrowy 2x
- Autofokus: tak
- Ostrość ręczna: tak, 5 pozycji
- System fotometryczny: centralnie ważony, punktowy
- Lampa błyskowa: tak, do 2,5m
- Złącze lampy zewnętrznej: brak
- Format zapisu danych: JPEG, tryb E-mail
- Obraz ruchomy: tak, MPEG HQX 320x240 + 4 inne tryby zapisu
- Samowyzwalacz: tak, 10 sekund
- Wizjer optyczny: tak
- Wyświetlacz LCD: 1.5, 123.000 pikseli
- Złącza: video PAL/NTSC, USB
- Zasilanie: 2 baterie AA
- http://www.sony-europe.com



2199 zł



Casio QV 3500

- Rozdzielczość CCD: 3.14 mln.
- Rozdzielczość obrazu: 2048 x 1536, 1024 x 768
- Pamięć: karty pamięci Compact Flash (w zestawie 16 MB) i IBM Microdrive
- Czułość (ISO): 100
- Obiektyw (odp. 35mm): 33-100
- Zoom: optyczny 3x (cyfrowy 2x/4x)
- Autofokus: tak
- Ostrość ręczna: tak
- System fotometryczny: wielopunktowy, punktowy, centralnie ważony
- Lampa błyskowa: tak
- Złącze lampy zewnętrznej: nie
- Format zapisu danych: TIFF, JPEG
- Obraz ruchomy: tak, AVI (30 sek.)
- Samowyzwalacz: tak - 2 i 10s.
- Wizjer optyczny: tak
- Wyświetlacz LCD: tak, 122.000 pikseli, 1.8 cala
- Złącza: video, szeregowe, USB
- Zasilanie: 4 baterie AA
- http://www.casio.com



2869 zł



Zdjęcie i co dalej?

Robienie zdjęć za pomocą aparatu cyfrowego jest tak samo łatwe jak za pomocą zwykłego. Podobnie jak w tradycyjnych aparatach, możesz skorzystać z jednego z wcześniej zdefiniowanych programów lub samodzielnie ustawić niektóre parametry.

Po zrobieniu zdjęcia można zacząć obróbkę. W tym celu należy przesłać zdjęcie do komputera (najpopularniejszy jest interfejs USB) i tam za pomocą odpowiedniego programu graficznego upiększyć swoje dzieło. Tak przygotowane zdjęcie jest gotowe do wydruku.

Niektóre aparaty mają wyjście wideo w standardzie PAL lub NTSC, umożliwiające bezpośrednie podłączenie urządzenia do telewizora i oglądanie zdjęć za jego pomocą.

Innym sposobem na ujrzenie zdjęcia na papierze jest oddanie karty pamięci bezpośrednio do laboratorium fotograficznego przystosowanego do wykonywania odbitek z nośników cyfrowych. W Polsce coraz więcej laboratoriów oferuje możliwość robienia odbitek ze zdjęć wykonanych cyfrówkami. Niezwykle popularne są również internetowe zakłady umożliwiające przygotowanie odbitek. Bardzo ciekawy serwis mieści się pod adresem **http://www.e-foto.pl/efoto/**. E-photo, oprócz odbitek na papierze fotograficznym, umożliwia wykonanie nadruku na kubku lub koszulce, pozwala na stworzenie wirtualnego albumu lub wysyłanie okolicznościowych kartek.



Dla kogo ten sprzęt?

Aparaty cyfrowe to zabawki raczej dla zamożniejszych osób. Ze względu na niektóre właściwości, cyfrówki doskonale sprawdzają się w warunkach studyjnych. Często z tych bardzo drogich modeli korzystają profesjonalni fotograficy. Tańsze aparaty wykorzystywane są w różnych firmach do prowadzenia dokumentacji i ewidencji (a np. w CLIC-KU! do przygotowywania relacji z imprez, fotografowania sprzętu itp.). Póki co, trzeba poczekać jeszcze jakiś czas, aż urządzenia tego typu stanieją. Wtedy będzie to bardzo interesująca propozycja dla każdego fotografa. W chwili obecnej słaby aparat cyfrowy można kupić za tyle, co półprofesjonalny aparat analogowy i z jego pomocą robić naprawdę rewelacyjne zdjęcia.

WADY CYFRÓWEK

- Wysoka cena
- Słaba jakość zdjęć w tańszych modelach
- Drogie wydruki na drukarce kolorowej
- Brak jednolitych standardów nośników pamięci
- Mniejsza liczba zakładów fotograficznych potrafiących odczytać dane z cyfrówki

INTERNET

Strony niektórych producentów aparatów cyfrowych:
http://www.hp.com.pl/
http://www.canon.com.pl
http://www.sony.com.pl/
http://world.casio.com/euro/
http://www.minolta.pl/
http://www.nikon.pl
http://www.kodak.com
http://www.fujifilm.com

• • •

O fotografii i fotografowaniu:
http://www.35mm.pl/35mm/
http://www.fotostart.prv.pl/
http://www.foto.esh.pl/
http://firea.republika.pl/
http://www.foto.com.pl/
http://www.foto-net.pl
http://www.e-foto.pl/efoto/

• • •

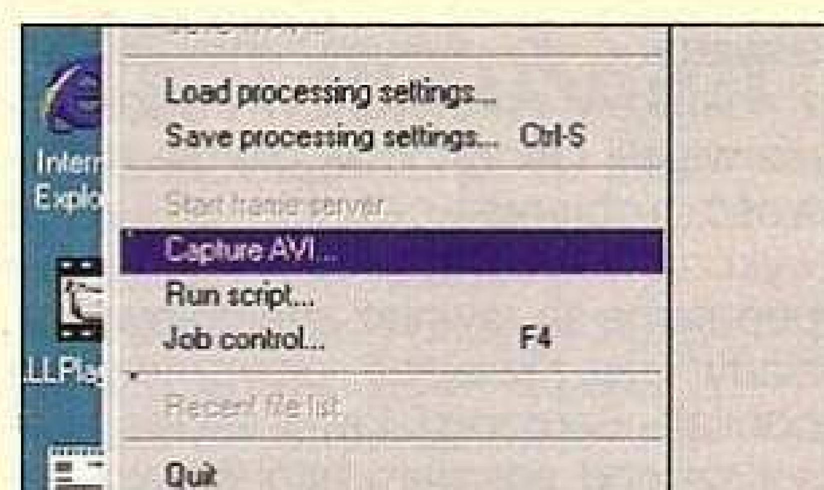
O aparatach cyfrowych:
http://www.dpcorner.com/
http://www.dpreview.com/
http://www.megapixel.net
http://www.m2w.net/digitalcamera/index.html
http://www.pcphotoreview.com/

Tekst: Alexander Winciorek; Rysunek © Marcin Kułakowski; Zdjęcia: HP Canon, Sony, Kodak, Fuji, Casio, Olympus

TWOJE WŁASNE VIDEO • CD

Jeśli masz kartę tunera TV oraz nagrywarkę, możesz przenieść swoją kolekcję filmów wideo na płyty VideoCD i odtwarzać je z DVD

1. Z kamery wideo do komputera



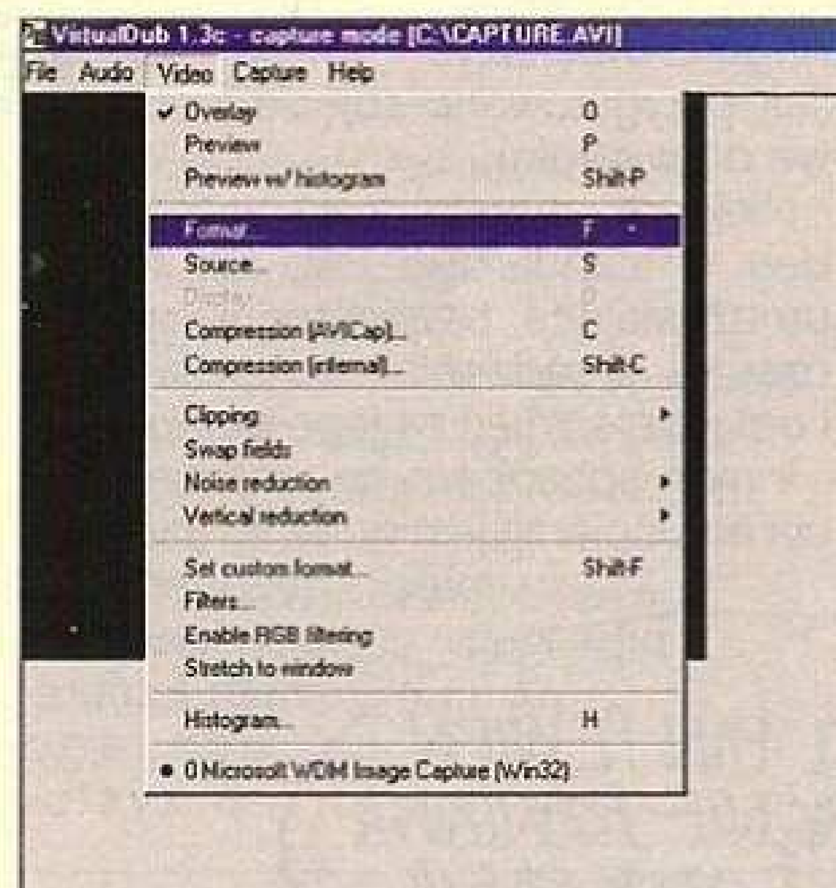
Aby wejść do opcji przechwytywania obrazu, wybierz Capture AVI...

Zanim zaczniesz zgrywać filmy wideo na dysk komputera, upewnij się, że twój sprzęt jest do tego odpowiednio przygotowany. Bardzo ważne jest, aby wszystkie sterowniki odpowiedzialne za multimedia sprawnie działały – dotyczy to zwłaszcza driverów karty graficznej, dźwiękowej oraz tunera TV. Następna ważna sprawa: dysk twardy. Odinstaluj wszystkie zbędne programy (zwolnisz miejsce) oraz powyłączaj niepotrzebne oprogramowanie uruchamiające się przy starcie systemu i spowalniające jego pracę. Na koniec zdefragmentuj dysk. Wszystkie te czynności są czasochłonne, ale pozwolą ci wygodnie pracować.

AVI, DivX, MPEG

Standardowo w Windows zainstalowanych jest kilka kodeków audio-wideo. Dzięki tym kompresorom system wie, jak odtworzyć popularne pliki AVI, WAW czy MP3. Niestety, część kodeków nie pozwala na zapis obrazu i dźwięku albo pliki uzyskiwane przy ich pomocy są zbyt duże lub kiepskiej jakości. Musisz więc zainstalować dodatkowe kompresory, takie jak DivX, Huffyuv czy Microsoft MPEG4 (znajdziesz je na naszej płycie CD-ROM).

Do wprowadzenia obrazu z kamery wideo użyliśmy karty tunera TV.



Wybierając opcje z menu Video, będziesz mógł ustalić parametry obrazu

Największą zaletą tej metody jest fakt, że istnieje dużo darmowych programów do zgrywania dźwięku i obrazu, współpracujących z prawie każdą kartą TV. Dołączane do tunera oprogramowanie też możesz wykorzystać, ale radzimy ci użyć np. programu VirtualDub. Oferuje on bardzo wiele możliwości, jest łatwy w obsłudze i nic nie kosztuje!

Kamera – start

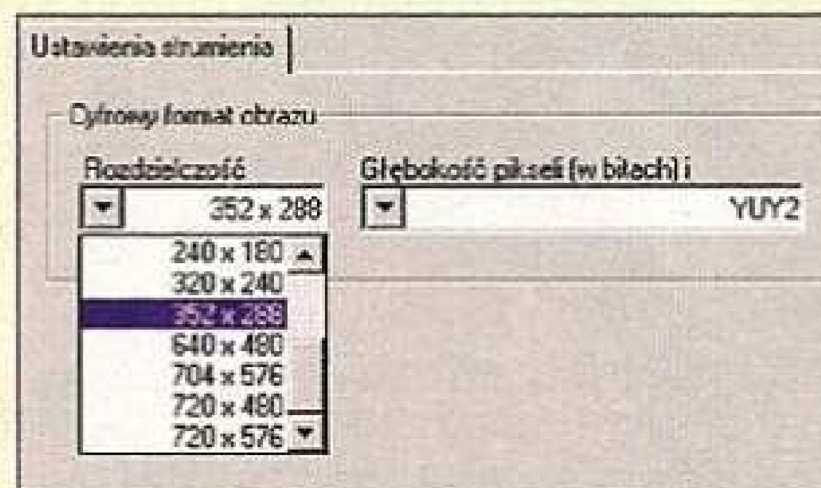
Najpierw podłącz sprzęt: najwyższą jakość obrazu oferuje złącze SVideo (SVHS) – użyj go, jeśli tylko masz taką możliwość. Alternatywę stanowi standardowe wyjście Composite Video (złożony sygnał wizji). Nie warto zaś używać wyjścia antenowego – tu obraz jest najgorszy. Wybierz najlepszą dostępną metodę i połącz wyjście wideo kamery lub magnetowidu z wejściem karty TV. Wyjście audio kamery połącz zaś z wejściem Line In karty dźwiękowej. Uruchom program do obsługi karty i sprawdź, czy wszystko jest OK. Nie zapomnij w ustawieniach programu wybrać właściwego wejścia (antena / composite / SVHS).


Najlepszą jakość obrazu uzyskasz z gniazda SVHS (pierwsze po prawej)

VirtualDub

Teraz możesz uruchomić VirtualDub'a (znajdziesz go na naszej płycie CD). Wybierz opcję **Capture Avi** z menu **File**. Powinieneś zobaczyć okno z podglądem tego, co przesyła do PC kamera. Klikając w **Video** w górnym menu, przejdź do ustawień obrazu: **Format** (rozmiar przechwytywanego obrazu – 352 x 288 pikseli, kodowanie koloru YUY2), **Source**, czyli źródło sygnału (SVHS, composite), **Compresion AVICap** (rodzaj kompresji obrazu). W menu **Audio** wybierz w **Compression** jak najlepszą jakość dźwięku.

Na koniec kliknij w **File** – **Set capture file** i podaj nazwę oraz położenie pliku wideo, który chcesz utworzyć. Teraz wybierz **Capture** – **Settings** i upewnij się, że włączona



Aby nagrać VideoCD, potrzebujesz filmy w rozdzielczości 352 x 288 pikseli

Sprzęt

• Sygnał wideo do komputera można wprowadzić na wiele sposobów. Najpopularniejszym rozwiązaniem jest użycie w tym celu karty tunera TV. Posiadacze cyfrowych kamer wideo mogą wykorzystać szybkie łącze FireWire lub port USB (jeśli kamera takowy posiada i używa go do przesyłania zapisanego filmu). Dużo droższym sposobem (ale dającym dobre wyniki) jest skorzystanie ze specjalnej karty do montażu wideo.

• My w naszym artykule skorzystaliśmy z karty tunera TV, uznając, że ten sprzęt jest stosunkowo popularny i w miarę tani (od 270 złotych wzwyż).

Programy

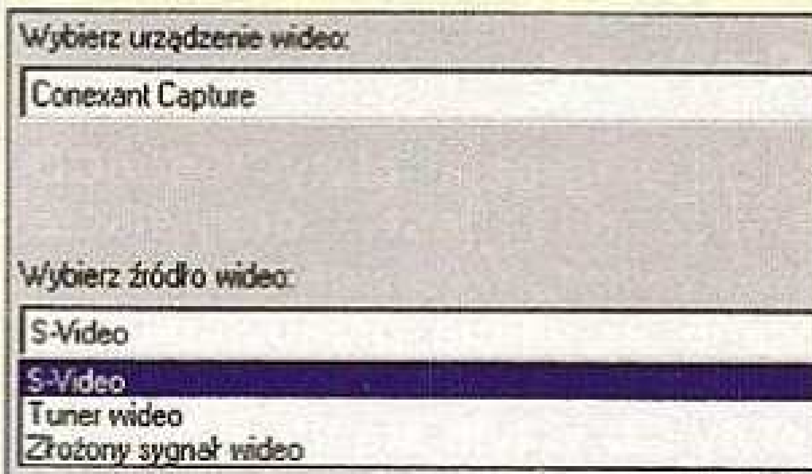
• Prawie wszystkie karty tunera TV sprzedawane są z odpowiednim oprogramowaniem, pozwalającym przechwytywać zarówno pojedyncze klatki, jak i całe filmy.

• Warto pamiętać jednak, że niektóre programy nie potrafią zapisywać obrazu w innym formacie niż niekompresowany AVI. W takim wypadku lepiej skorzystać z innego oprogramowania oferującego więcej możliwości.

Konfiguracja PC

• Jeśli masz prawidłowo zainstalowane wszystkie programy i sterowniki, przechwytywanie obrazu z kamery lub magnetowidu praktycznie ogranicza się do podłączenia kabli i uruchomienia sprzętu w kilka kliknięć myszką.

• Niestety, aby móc cokolwiek zdziałać, musisz mieć odpowiednio wydajny sprzęt. Absolutne minimum to procesor Duron 1 GHz, minimum 128 MB RAM i jak największy, szybki dysk twardy. Bardzo ważne, aby dysk był uporządkowany (zdefragmentowany i sprawdzony, czy nie zawiera błędów).


Wybór źródła sygnału wideo: najlepiej S-Video albo złożony sygnał wideo

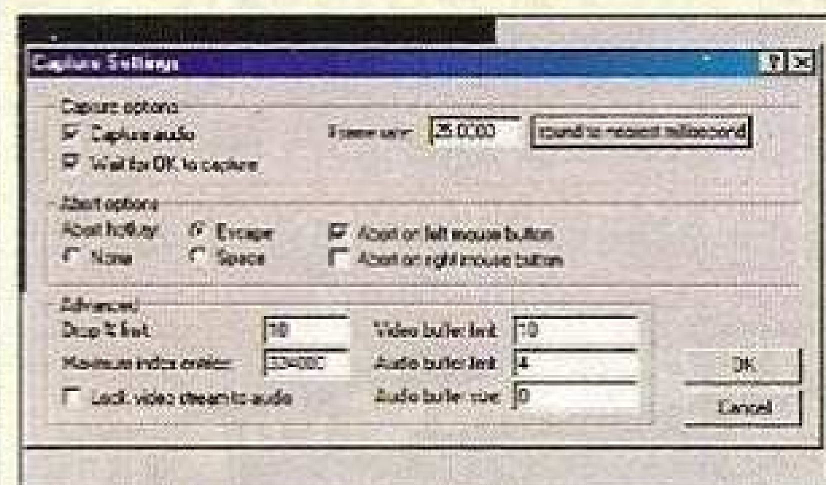
jest opcja Capture Audio, a ilość klatek na sekundę wynosi 25. Aby zacząć zgrywać film, wybierz Capture Video with AVICap. Nie zapomnij włączyć odtwarzania!

W zależności od wydajności twojego PC oraz zainstalowanych kodeków, możesz wybrać różne sposoby kompresji obrazu. Parametry te musisz dobrać doświadczalnie tak, aby uzyskać jak najlepszą jakość przy rozdzielczości 352 na 288 pikseli i 25 klatkach obrazu na sekundę. Zwróć uwagę, czy przy danych ustawieniach komputer nie gubi przechwytywanych klatek – odpowiednia informacja widoczna jest na ekranie podczas zgrywania filmu na dysk. Wybór prawidłowych ustawień może zająć wiele czasu – spróbuj z różnymi kodekami i różnym stopniem kompresji.

W całości czy...

Zanim skopiujesz całą zawartość kasety wideo na dysk, zastanów się, co dalej zrobisz ze swoim filmem. Jeśli chcesz go zmontować, dodać muzykę czy efekty specjalne, warto zgrywać materiał w mniejszych porcjach (np. poszczególne ujęcia). Znacznie ułatwi to późniejszy montaż. Jeśli jednak nie chcesz wprowadzać żadnych zmian, możesz spróbować przegrać film w całości – pamiętaj jednak, że Windows mogą nie znieść ciężaru zbyt wielkiego pliku... My radzimy w każdym wypadku dzielić materiał na części. Gotowe pliki AVI wymagają jeszcze konwersji na rozpoznawalny przez odtwarzacze DVD format MPEG1... O tym, jak to zrobić, a przy okazji uatrakcyjnić film, dowiesz się już za chwilę...


Wybór odpowiedniego kodeka nie jest taki łatwy i zajmuj trochę czasu


Pamiętaj o ustawieniu liczby przechwytywanych klatek na 25

2. Śladami George'a Lucasa


TMPGEnc – podstawowe narzędzie dla każdego, kto chce nagrać Video CD

Filmy wideo na płycie VideoCD zapisane są w formacie MPEG1, ty tymczasem zapewne masz na swoim dysku pliki AVI. A jeśli nawet udało ci się zgrać materiał w potrzebnym formacie, nie masz pewności, że spełnia on wymagania VCD – wystarczy drobna różnica w rozdzielczości, inna liczba klatek na sekundę i odtwarzacz DVD nie rozpozna płyty! Stworzone przez ciebie pliki wideo wymagają przekompresowania – do tego celu polecamy ci program TMPGEnc. Zanim zajmiesz się konwersją, zastanów się, czy aby nie zechcesz dodatkowo zmontować swojego filmu (zmienić układ kilku scen, dodać muzykę itp.)

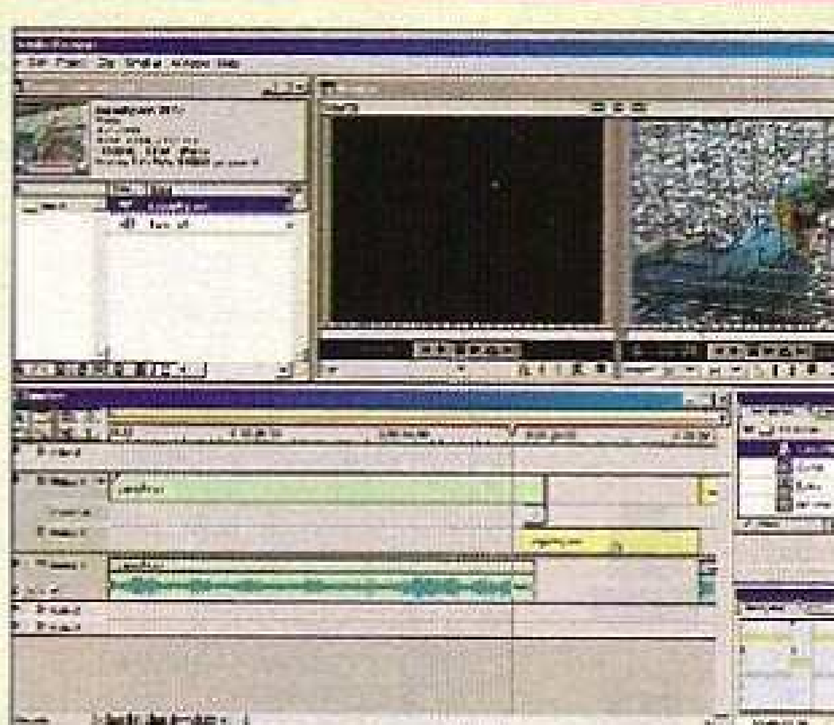
Z AVI na MPEG

Na razie zajmiemy się tym, co łatwe i... wymagające cierpliwości. Załóżmy, że twój film nie wymaga żadnych dodatkowych prac, musisz tylko mieć pliki MPEG i już nagrywasz płytę VCD. Uruchom TMPGEnc i kliknij w guzik Load znajdujący się na dole ekranu. Wybierz plik VideoCD (PAL).mcf – dzięki temu program automatycznie wybierze ustawienia obrazu i dźwięku wymagane dla DVD. Teraz kliknij w guzik Browse przy opcji Video source i wskaż, gdzie się znajduje plik ze zgranym przez ciebie materiałem. Potem wskaż, gdzie ma zostać zapisany docelowy plik MPEG (Output file name – Browse). Kliknij w Start i poczekaj na efekty pracy programu. Jeśli przygotowałeś kilka plików, powtórz całą operację. A gdy już przerobisz wszystkie AVI na MPEG, nagraj swoją płytę VCD (jak to zrobić, przeczytasz na następnej stronie).

Zyski i straty

Zapewne znajdziesz w swoim filmie kilka rzeczy, które warto by było zmienić: na ścieżce dźwiękowej słychać głupie dowcipy twojego brata, przejścia między nagranymi scenami są mało atrakcyjne albo momentami występują długie, nudne fragmenty. Te błędy łatwo usunąć, korzystając z programu do montażu wideo. My użyliśmy w tym celu doskonałego Adobe Premiere (demo znajdziesz na naszym CD). Program ten oferuje bogate możliwości i jest w miarę prosty w obsłudze.

Zanim zajmiesz się montażem filmu, pamiętaj, że podczas każdej

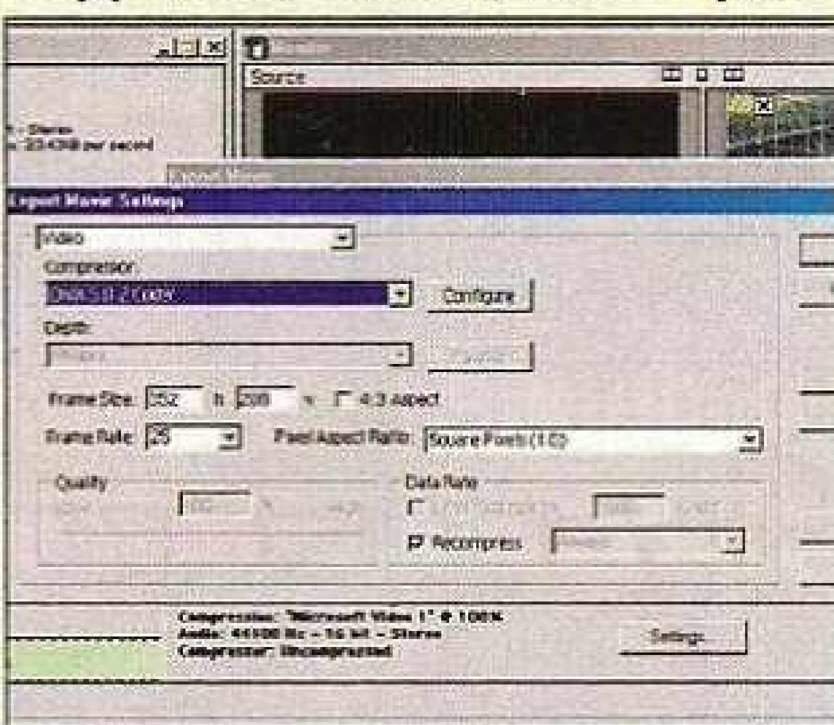

Najlepszą metodą poznania programu jest eksperymentowanie...

konwersji materiału następuje pogorszenie jego jakości. Pierwsza strata jakości miała miejsce podczas nagrywania filmu na dysk komputera. Kolejne pogorszenie obrazu nastąpi przy konwersji na MPEG1. Jeśli chcesz dodatkowo przerabiać film, ponownie będziesz musiał nagrać go na dysk, co znowu wpłynie na jego jakość... Oczywiście im użyjesz lepszego kodeka (mniejszego stopnia kompresji), tym zmiany będą mniej widoczne – ideałem byłoby tu zapisanie pliku jako niekompresowany AVI, ale jest to praktycznie nierealne (zobacz ramkę obok).

Montaż

Uruchom Adobe Premiere. Z menu, które ukaże się po starcie, wybierz opcję Custom. Teraz ustaw odpowiednie parametry swojego projektu: Editing Mode: DV Playback, Timebase – 25, Time display – 25. Przejdź do zakładki Video: Compresor – Microsoft DV (PAL), w zakładce Audio ustaw: Rate – 44100, Enhance Rate Conversion – Best i kliknij OK. Teraz znajdujesz się w głównym oknie programu. Kliknij w ikonkę Bin1 w oknie Project prawym klawiszem myszy i wybierz Import, File. Wczytaj wszystkie pliki wideo, które nagrałeś z kamery. W ten sam sposób możesz zaimportować pliki wav z potrzebnym ci podkładem muzycznym.

Do montażu filmu służy dolne okno Timeline. To tam (przy pomocy metody przeciągnij i upuść) możesz umieścić poszczególne fragmenty filmu. Zauważ, że dysponujesz kilkoma ścieżkami audio oraz wideo (Video 2, Video 1, Audio 2, Audio 1). Poszczególne ścieżki mają różne zastosowanie: jeśli


Zwieńczeniem twoich działań reżyserskich jest zapisanie gotowego filmu

umieścisz dwa filmiki na ścieżkach Video 1 (górnej i dolnej), będziesz mógł uzyskać efektowne przejście pomiędzy scenami. Umieść na górnej ścieżce jeden fragment filmu, na dolnej drugi, a na obszar pomiędzy nimi przeciągnij efekt przejścia z okna Transitions. Aby uzyskać podgląd filmu, wciśnij Alt i przejedź kursorem po górnej części okna z czasem filmu. Ponieważ możliwości przejść jest wiele, radzimy ci poeksperymentować. Jeszcze tylko jedna podpowiedź: do cięcia filmu na kawałki należy użyć narzędzia oznaczonego taką oto ikonką: . Potem wskazujesz niepotrzebny fragment i wciskasz Delete.

Aby zmienić ścieżkę dźwiękową, kliknij prawym klawiszem na fragmencie filmu i wybierz Unlink Audio & Video. Teraz powiększ obraz. Klikając w czerwoną linię, dodając punkty kontrolne i przesuwając je w górę lub dół, możesz dowolnie wyciszać i pogłaśniać dźwięk. Możesz też łączyć ścieżki audio, podkładając muzykę, lub usunąć oryginalny dźwięk.

Zapisz film

Aby zgrać gotowy film, wybierz: File > Export Timeline > Movie, kliknij w Settings. W kolejnych oknach ustaw: File type – Microsoft Avi, Range – Entire Project, Export Video, Export Audio; ustawienia Video: Compresor – DivX z maksymalną jakością, Frame size – 352 x 288, Frame Rate – 25, Quality – High; ustawienia Audio: Rate – 44100, Format – 16 bit. Kliknij OK i zaczekaj, aż komputer zgra film.

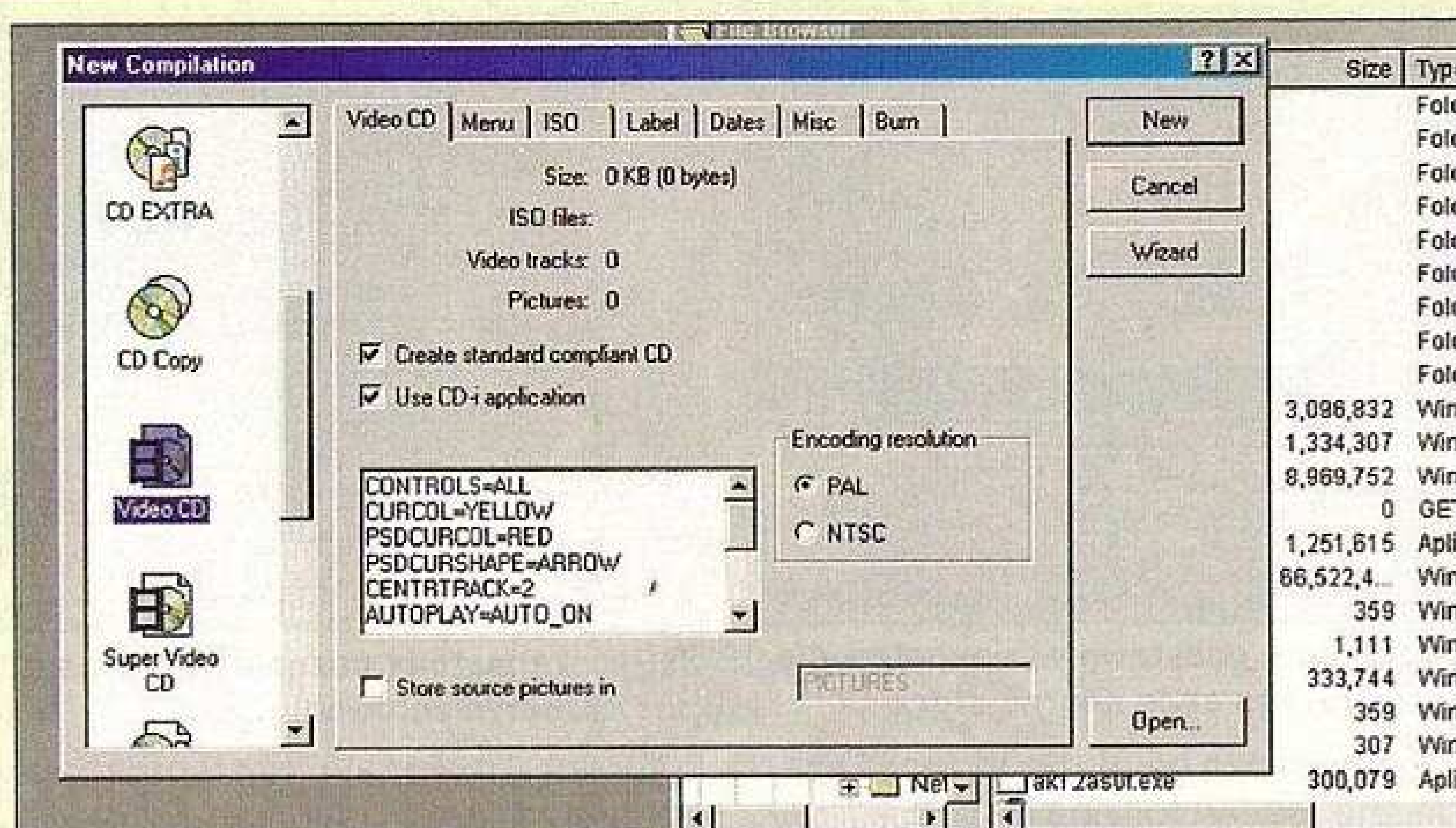
Ile to trwa...

- Obróbka ruchomego obrazu to bardzo pracochłonne zajęcie dla twojego procesora. Przeliczenie wszystkich klatek i zgranie ich do pliku wyjściowego może potrwać nawet kilkanaście razy dłużej niż czas trwania filmu! Jeśli zaś skorzystasz z wielu efektów specjalnych, krótki filmik może zająć komputer na wiele godzin.
- Aby skrócić czas potrzebny na stworzenie filmu, należy więc dysponować odpowiednio szybkim komputerem – najlepiej z procesorem około 2.4 GHz! Pamiętaj, że film trzeba gdzieś zapisać! W praktyce możesz przyjąć, że chcąc nagrać około godziny filmu na płytę VideoCD (650MB), potrzebujesz na dysku mniej więcej trzy razy więcej miejsca na materiały źródłowe, pliki tymczasowe i ostateczny materiał. Na szczęście, obecnie standardem są dyski o pojemnościach powyżej 30 GB, tak więc nie powinno to stanowić problemu.
- Jedna minuta filmu zajmuje:
302 MB – niekompresowany AVI
51.5 MB – Microsoft MPEG 4
28 MB – DivX 5 (2500 kbps)
10 MB – Video CD MPEG1

3. Nagrywamy film na płytę CD

Ostatnim etapem będzie zgranie materiału na płytę CDR. Do tego celu możesz użyć dowolnego programu do nagrywania CD, pod warunkiem, że potrafi on obsłużyć ten format zapisu. Wybór oprogramowania nie powinien sprawić ci problemu, gdyż praktycznie wszystkie nowe programy posiadają te funkcje. My użyliśmy Nero Burning Rom firmy Ahead. Pakiet ten bardzo często dołącza się do nagrywarek sprzedawanych w Polsce, a do tego jego obsługa jest bardzo łatwa. Jeśli nie masz Nero, możesz użyć WinOnCD albo CD Easy Creatora.

Zanim rozpoczniesz nagrywanie płyty, obejrzyj swój film i upewnij się, że nie wymaga żadnych poprawek!



Dzięki NERO Burning Rom łatwo i szybko można stworzyć własną płytę Video CD. Program ten zawiera wszystko, co jest ci potrzebne do tego celu

Składamy płytę

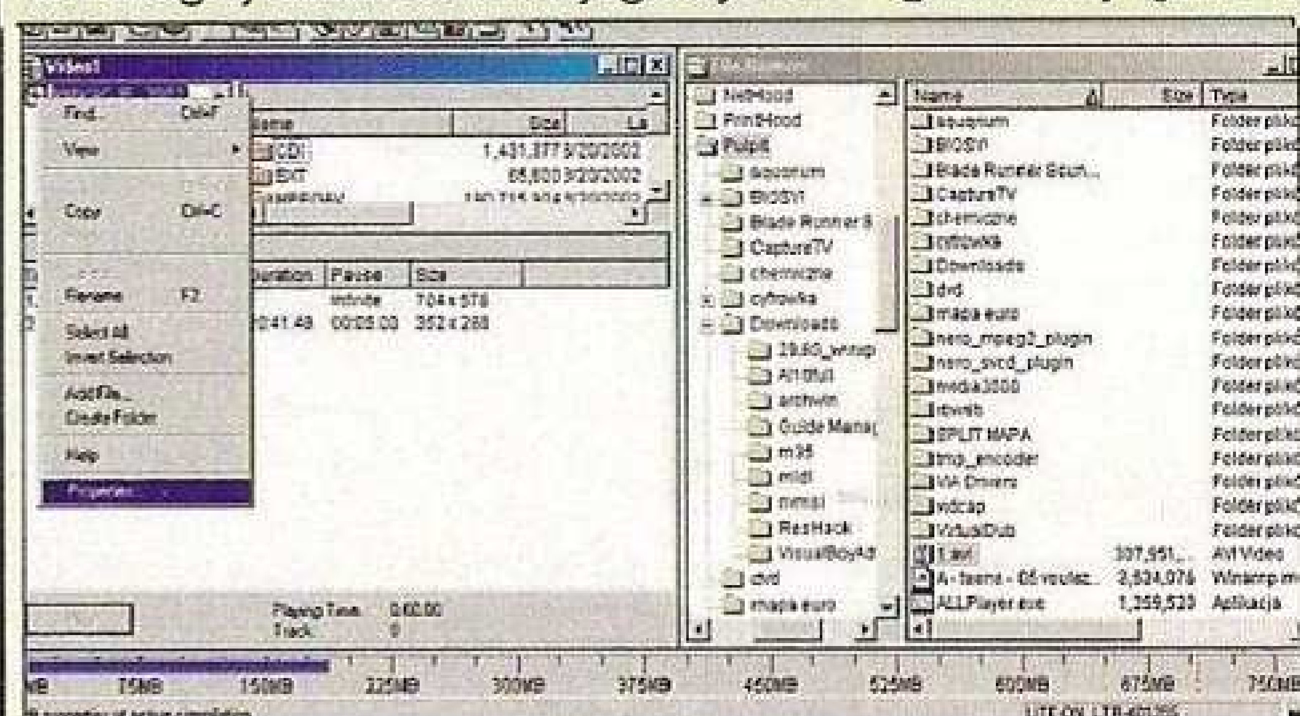
Po uruchomieniu programu ukaże się okienko wyboru rodzaju płyty, jaką chcesz nagrać. Wybierz ikonę oznaczoną napisem Video CD i kliknij w guzik New. Jak zapewne zauważyłeś, Nero posiada także możliwość nagrywania krążków Super Video CD, oferujących lepszą jakość obrazu. Niestety, nie ma nic za darmo – przy płytach nagrywanych w tym formacie potrzebne są pliki wideo skompresowane w formacie MPEG2, a programy dokonujące takiej konwersji nie są ogólnie dostępne i trochę kosztują. Co prawda w samym Nero wbudowano odpowiedni kodek dla obu formatów, ale... odblokowanie kompresji MPEG2 wymaga uiszczenia ekstraopłaty. Tak więc my zajmiemy się trochę gorszym, ale darmowym zapisem VideoCD. Zapewne ciekawi cię także, czemu wcześniej musiałeś skonwertować pliki AVI do formatu MPEG1, skoro sam Nero to potrafi? Po prostu użyty przez nas TMPGEnc oferuje znacznie lepszą jakość kompresji i jest szybszy...

Powróćmy do tworzenia obrazu płyty VCD. Na ekranie powinieneś zobaczyć chwilowo puste miejsce na pliki wideo z jednej strony okna, a z drugiej zawartość swojego dysku. Teraz wystarczy tylko przeciągnąć odpowiednie pliki MPG z jednego okna do drugiego. Podczas tej operacji Nero dodatkowo sprawdza, czy przygotowany przez ciebie materiał odpowiada standardowi VideoCD. Jeśli coś jest nie tak, da ci o tym znać, wyświetlając szczegółowe informacje. Jeśli nie chcesz przygotowywać menu dla płyty, wystarczy teraz wybrać opcję nagrania CD z górnego menu i gotowe. Prawda, że to nie jest trudne?

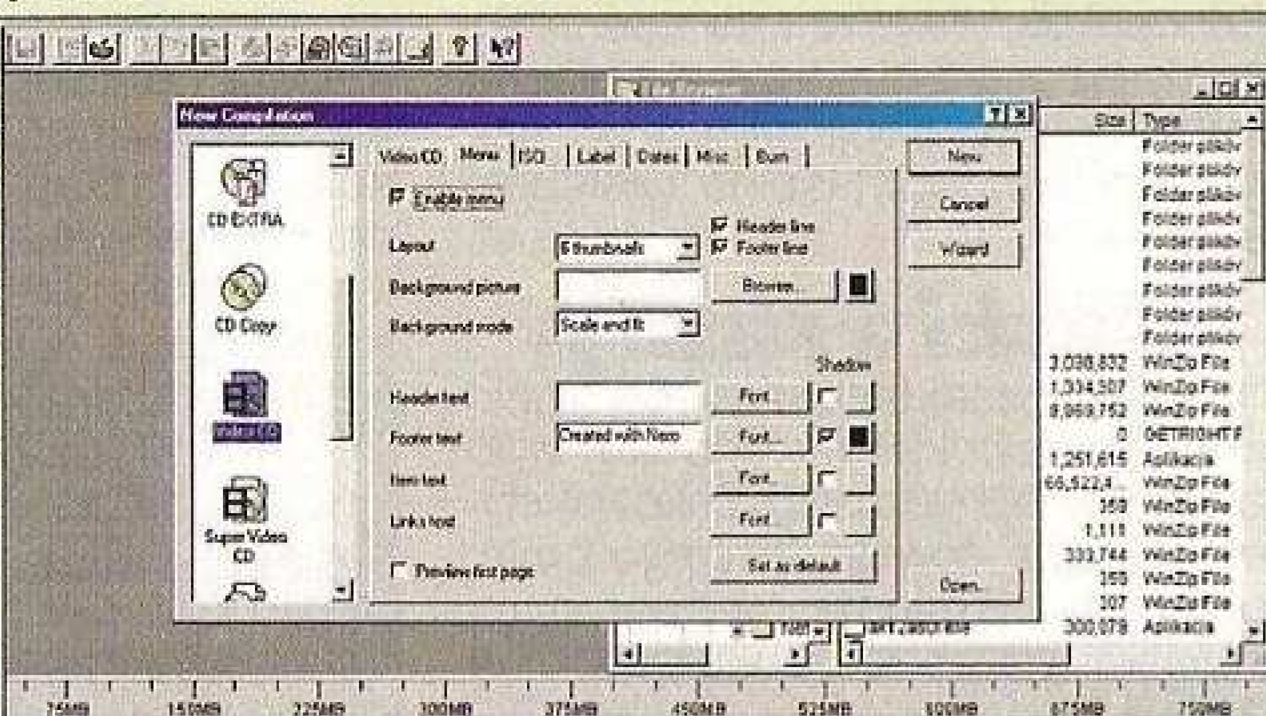
A może menu?

Jedną z zalet VideoCD jest możliwość łatwego wyszukiwania interesujących cię fragmentów nagrania i efektowne menu na początku płyty. Aby ułatwić tworzenie menu, warto odpowiednio przygotować materiał do nagrania – poszczególne pliki MPEG powinny tworzyć kompletne sceny lub grupy scen. Gdy umieścisz pliki w odpowiedniej kolejności, uzyskasz kompletny film. Teraz wystarczy kliknąć w ikonkę płyty CD i wybrać właściwości. W zakładce Menu włącz opcję Enable Menu i już twoje nagranie wzbogaciło się o menu. Oczywiście możesz wybrać wygląd menu: poszczególne ujęcia (pliki) mogą być pokazane w formie tekstowej lub graficznej (jako wybrane klatki filmu). W każdym wypadku możesz ustalić, ile pozycji ma liczyć menu i jak ułożone mają być poszczególne elementy. Możesz także wybrać kolory i kształt czcionki poszczególnych elementów (tytułu, menu i stopki na dole ekranu). Jako tło menu można użyć dowolnego obrazka jpg. Na koniec kliknij w Preview first page, aby zobaczyć, jak wygląda twoje dzieło – niestety, program pokazuje tylko pierwszy ekran menu... Gdyby się okazało, że nie podobają ci się klatki filmu, które program wybrał do menu, możesz wskazać inne – w tym celu należy wybrać w oknie z zawartością CD potrzebny fragment filmu i kliknąć prawym klawiszem myszki w jego właściwości. W zakładce Menu znajduje się suwak pozwalający wybrać potrzebny moment filmu.

Gdy już skończysz pracę nad swoim dziełem, pozostanie ci tylko nagranie płyty. Ta czynność nie jest skomplikowana – wystarczy uruchomić nagrywanie CD i... cierpliwie czekać. Efekty pracy możesz sprawdzić na dowolnym DVD. Na koniec jedna rada: pierwsze nagranie wykonaj na płycie CD-RW (jeśli twój DVD takie czyta). Gdy sprawdzisz, że wszystko jest OK, nagraj normalną wersję na CDR.



Gotowe pliki MPEG po prostu przeciągnij i upuść w okienku przedstawiającym zawartość płyty CD



Dzięki opcjom zawartym w zakładce Menu bardzo łatwo stworzysz profesjonalne menu dla twojej płyty VideoCD

Sprzęt

● Do nagrania płyty VideoCD potrzebna jest oczywiście nagrywarka. Wszystkie sprzedawane aktualnie urządzenia potrafią bez problemu zapisywać płyty CD w tym standardzie.

Programy

● Format VideoCD obsługuje większość programów do nagrywania płyt CDR / RW, choć oczywiście nie wszystkie są łatwe i wygodne w obsłudze. My posłużyliśmy się programem NERO Burning Rom. Oprogramowanie to oferuje nie tylko bardzo bogate możliwości, ale jest dołączane za darmo do wielu modeli nagrywarek sprzedawanych w naszym kraju.

Jak to odczytać?

● Płyty VideoCD są akceptowane przez wszystkie odtwarzacze DVD i CD. Filmy najwygodniej oglądać na telewizorze, jednak niektóre stacjonarne odtwarzacze DVD mogą nie być w stanie czytać płyt CD-R lub CD-RW! Warto to sprawdzić przed zakupem urządzenia.

● Płyta VCD zachowuje się w napędzie DVD tak, jak jej nowocześniejsza „siostra". Podobnie jak w technologii DVD, możliwe jest wykonanie menu startowego. Dostępne są też takie funkcje jak zoom i wysokiej jakości stop-klatka.

Prawie jak w kinie

● Jakość nagrania na płycie VCD (MPEG1) jest porównywalna z zapisem na kasecie VHS (przy użyciu standardu MPEG2 – Super VideoCD z SuperVHS). W obu wypadkach można uzyskać też dźwięk stereo jakości płyty CD.

● Mimo że standard VideoCD nie dorównuje pod względem jakości DVD, ma wiele zalet. Najważniejszą jest trwałość nagrania większa od zwykłej kasety VHS oraz możliwość natychmiastowego dostępu do wybranych scen filmu. Jeśli masz w domu odtwarzacz DVD i komputer z odpowiednim wyposażeniem, możesz bez problemu przenieść swoje nagrania z kaset na nośnik cyfrowy.

Pomoc z Internetu

● Jeśli interesujesz się wykorzystaniem komputera do zgrywania filmów, odwiedź stronę www.vcdhelp.com

Tekst: R.J. „Yackoo!"



CYBERPUNK żyje w Sieci

Kto to jest cyberpunk? Na tak postawione pytanie niełatwo odpowiedzieć, ponieważ wielu uważa się za cyberpunków, ale tylko nieliczni mogą z czystym sumieniem powiedzieć, że są nimi naprawdę...

Jeśli widziałeś „Matriksa", to masz pojęcie, jak wygląda wzorcowy cyberpunk. Neo, bo o nim mowa, to człowiek, który spędza więcej czasu w rzeczywistości wirtualnej niż prawdziwej, prowadzi ciemne interesy, łamie tajne kody i walczy z tajemniczą korporacją. Cyberpunk jest trochę hakerem, trochę crackerem, trochę współczesnym kowbojem i jeśli wygląda jak Keanu Reeves – zawodowym łamaczem serc niewieścich.

Początki...

Słowo cyberpunk wymyślił na początku lat 80. Bruce Bethke, który napisał znakomite opowiadanie o takim właśnie tytule. Czasy, w których powstała ta historia, były bardzo ciekawe. Najsilniejsze komputery miały moc obliczeniową dzisiejszych kuchenek mikrofalowych, a po ulicach biegały punki w irokezach, a nie cyberpunki w skórach i lustrzanych okularach. Skąd Bethke wpadł na taki pomysł? Nie wiadomo, ale chodzą słuchy, że miał kontakt z Obcymi.

Od czasu wydania opowiadania Bethkego termin cyberpunk przyjął się jako nazwa nowego gatunku (no, gatuneczku) literatury fantastyczno-naukowej. Za papieża cybernetycznych buntowników uważa się Bruce'a Sterlinga, który w 1986 roku wydał chyba najważniejszą książkę w całej historii tego zjawiska, czyli „Lustrzanki". Książka jest antologią najlepszych w owym czasie opowiadań z tego gatunku. Tytułowe lustrzanki to charakterystyczne okulary skrywające oczy cyberpunka przed wrogimi spojrzeniami agentów korporacji. Poza tym okularki mogą posłużyć jako wyświetlacz dla trzymanego w kieszeni komputera.

Sterling jest jednym z najaktywniejszych propagatorów ruchu. Do jego ciekawszych dokonań należy codziennie aktualizowany internetowy pamiętnik (**http://www.infinitematrix.net/columns/sterling/**). Inną niezwykle ważną książką jest „Neuromancer" Williama Gibsona, drugiego papieża cyberpunku. Książka wydaje się raczej mroczna i jeśli nie lubisz opowieści, które źle się kończą, lepiej jej nie czytaj. Powieść ta inspirowała i nadal inspiruje wielu twórców. Bracia Wachowscy zaczerpnęli z niej na przykład pomysł Matrycy (dla znajomych Matrix).

Od książek się zaczęło, ale dopiero na dużym ekranie ruch cyberpunkowy nabrał rozmachu. Jednym z najważniejszych, a na pewno pierwszym filmem z tego nurtu był „Łowca Androidów" Ridleya Scotta. Dzieło to jest dla cyberpunkowego filmu tym, czym „Neuromancer" i „Lustrzanki" dla cyberpunkowej literatury. Fabułę filmu można streścić w jednym zdaniu: policjant do zadań specjalnych (Harrison Ford) ściga zbuntowanych cyborgów (replikantów) żądających uznania swego (sztucznego) człowieczeństwa. Koniec. Nie o fabułę tu jednak chodzi, lecz o specyficzny klimat, jaki panuje w filmie. Takiego miasta jak w „Łowcy Androidów" nie zobaczysz nigdzie indziej (**http://www.brmovie.com/**).

O „Matriksie" mówiłem, ale on reklamy nie potrzebuje. Warto więc wspomnieć o kilku innych filmach, na przykład o „Johnny Mnemonicu"

Nieodłączne atrybuty każdego cyberpunka to długi czarny płaszcz i sławetne lustrzanki. I tobie polecamy taki strój...

Harrison Ford w pogoni za replikantami. Musisz to zobaczyć

Strona domowa „Łowcy Androidów" to ulubione miejsce niejednego cyberpunka

Internet

- **MUD'y**
  - http://www.mudconnector.com/
  - http://www.onlineroleplay.com/Text-Based_MUDs/
  - http://www.gamedownload4u.com/multiplayer-games/MUD1.htm
- **LISTY DYSKUSYJNE**
  - News://alt.cuberpunk
  - News://alt.2600.hackers
  - News://alt.hackers.malicious
- **STRONY WWW**
  - http://lonestar.texas.net/%7edub/newfront.html – strona B.Sterlinga
  - http://www.cyberpunkproject.org – informacje na temat cyberpunku
  - http://www.well.com/ – jak wyżej
- **DLA HAKERÓW I NIE TYLKO**
  - http://www.2600.com
  - http://www.cultdeadcow.com
  - http://www.attrition.org/

W Internecie każdy haker znajdzie coś dla siebie. Proponujemy zacząć od strony domowej znanego czasopisma pod tytułem „2600". Dla cyberpunków jest to lektura obowiązkowa

Strzeż się Echelona – Wielki Brat (i to nie ten znany z TVN) patrzy!

Bohater filmu „Pi" w poszukiwaniu kamienia filozoficznego

„Kult zdechłej krowy" – to nowa cyberpunkowa religia

Roberta Longo, który jest ekranizacją opowiadania wspominanego już Gibsona. Keanu Reeves miał tam okazję potrenować do roli w „Matriksie" – zagrał tytułowego Johnny'ego, kuriera danych, którego mózg został zmieniony w gigantyczny twardy dysk do przenoszenia informacji. Ładuje się je bezpośrednio z komputera poprzez łącze umieszczone w głowie. Pewnego razu Johnny ma przewieźć ściśle tajne informacje zagrażające władzy globalnej korporacji i...

Inny film, na który warto zwrócić uwagę, to „Pi" Darrene'a Aronofsky'ego. Prezentuje on nieco inną odmianę cyberpunku. Film jest czarno-biały, opowiada o genialnym matematyku i programiście, który w kodach komputerowych i ciągach liczb szuka formuły opisującej istotę świata. Tyle, jeśli chodzi o fikcyjnych bohaterów. Przejdźmy teraz do żywych cyberpunków.

Z kim walczą?

No cóż... cyberpunki to po trosze tacy współcześni kowboje, co błąkają się po wirtualnych preriach i rozwalają niegodziwców. A walczyć jest z kim. Choćby z Wielkim Bratem.

Nazwą „Wieki Brat" zwykło się określać wszystkie przypadki obserwowania, śledzenia lub cenzurowania internetowych poczynań obywateli. Nazwa pochodzi od imienia despotycznego władcy ze słynnej książki „Rok 1984" George'a Orwella. W powieści Wielki Brat nadzorował każdy krok obywateli. Mówił im, co mają myśleć, co czytać, a nawet jak się ubierać. W dzisiejszym świecie, na szczęście, Wielcy Bracia nie są aż tak wielcy, niemniej jednak na tyle potężni, że nie można ich lekceważyć.

Najbardziej znanym systemem z rodziny Wielkiego Brata jest system o obiecująco brzmiącej nazwie Carnivore (mięsożerca) (**http://www.epic.org/privacy/carnivore/**), który okazuje się na tyle sprytny, że potrafi podglądać Internet, sprawdzać e-maile i podsłuchiwać rozmowy telefoniczne. Inny, nie mniej złośliwy system, nosi nazwę Echelon (**http://www.echelonwatch.org/**). Każdy szanujący się cyberpunkowy haker stawia sobie za punkt honoru zwalczanie tego typu organizacji i szkodzenie im przy każdej nadarzającej się okazji, tzn. do pierwszego zaaresztowania. Później nawrócony haker zajmuje się głównie produkcją zabezpieczeń.

Gdzie są?

Wizje wszechogarniającej Sieci, jakie tworzą ludzie związani z tym nurtem, muszą jeszcze trochę poczekać na swoją realizację. Póki co, cyberpunki używają głównie zwykłych klawiatur, myszek (chociaż z tymi myszkami to różnie bywa, ponieważ żaden szanujący się haker nie pracuje na systemie z graficznym interfejsem) i monitorów.

Większość cyberpunków ze zrozumiałych względów nie chce się ujawniać. Niemniej istnieje kilka miejsc, gdzie można spotkać ciekawych ludzi, którzy o cyberpunku i cyberpunkach wiedzą bardzo wiele i chętnie o tym pogadają.

Jednym z najpopularniejszych miejsc wirtualnych spotkań wśród cyberpunków są MUD'y (Multi User Dungeons, czyli Lochy dla Wielu Użytkowników), które powstały na bazie RPG (Role Playing Games) i były po prostu ich internetową wersją. Inne spotykane często nazwy to: MOO (Object Oriented MUDs) oraz MUSHe (Multi User Shared Hallucination).

Komunikacja w MUD'ach i MUDopodobnych miejscach odbywa się za pomocą tekstu, a użytkownicy muszą wykazać się nie lada wyobraźnią, aby w pełni cieszyć się uczestnictwem w grze. Mimo że całość nie wygląda zbyt zachęcająco, jest naprawdę wciągająca.

MUD'ów ci u nas dostatek. W Sieci jest ich mnóstwo i każdy znajdzie coś dla siebie. Listę MUD'ów (również tych cyberpunkowych, takich jak na przykład Cybersphere, Shadowrun i Sigil) oraz dokładne opisy, jak się w ogóle do tego zabrać, jakie pliki ściągnąć i jak to wszystko zainstalować, znajdziesz na wielu stronach.

Miejscem, które cyberpunki chętnie odwiedzają, jest nieco zapomniany i niesłusznie niedoceniany Usenet. Znajdziesz tu sporo grup dyskusyjnych przeznaczonych dla cyberpunków, na których rozmawiają ludzie z całego świata. Przede wszystkim porusza się tu tematy związane z literaturą i filmami, ale czasem można pogadać o czymś innym. Koniecznie zobacz, co dzieje się na grupach.

Domenę cyberpunków stanowi jednak IRC. To tutaj najczęściej się spotykają, dyskutują, gdzie by tu się włamać oraz jakie zabezpieczenia i szyfry pozostały jeszcze do złamania. Trudno podać jakiś konkretny kanał, na którym przesiadują cyberpunki, ponieważ ze względów bezpieczeństwa zmieniają ciągle miejsce pobytu w obawie przed wytropieniem przez FBI i innych oficerów Archiwum X.

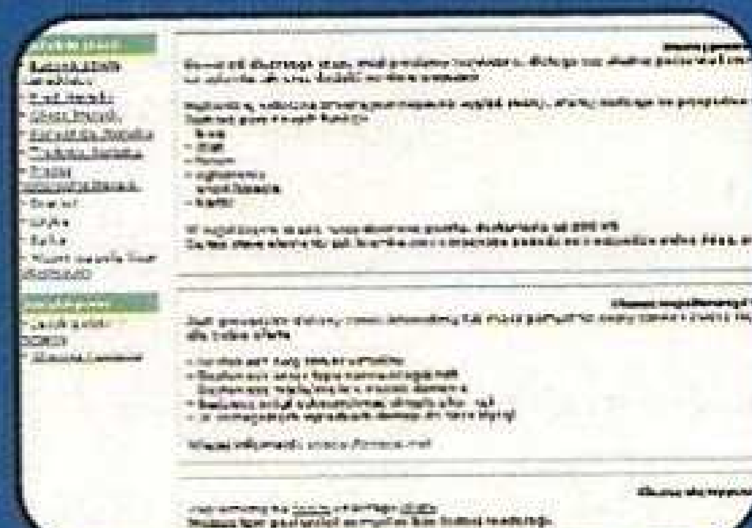
Na koniec wypada podać jeszcze kilka stron WWW (żółta tabelka), na których można poczytać więcej zarówno o samych cyberpunkach, jak i o cyberpunkowej twórczości.

W internetowym pamiętniku Bruce'a Sterlinga codziennie znajdziesz coś ciekawego

Tekst: Alexander Winciorek; Rysunek © Marcin Kułakowski; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa Bauer

TOP•5•WWW

Wakacje niestety już się skończyły. Czy chcesz, czy nie, trzeba wziąć się do nauki. Na szczęście Click! nie opuści cię w tych trudnych chwilach i będzie ukazywał się również podczas roku szkolnego. A tymczasem dajemy ci garść adresów stron „edukacyjnych". Nazwy witryn mówią same za siebie.



http://sciagaj.net



www.sciaga.info



http://eduseek.ids.pl



http://sciaga.interia.pl



http://sciagi.bajo.pl

www.cybertown.com

Wirtualne miasta

Czy myślałeś już o tym, żeby zacząć pracować, wziąć ślub albo zbudować własny dom?

Dzięki najnowszym technologiom internetowym masz taką możliwość. Wystarczy wejść do wybranego wirtualnego świata, zamieszkać tam, pracować, uczyć się i przede wszystkim bawić.

Jednym z najpopularniejszych sieciowych miast jest Cybertown. Jeśli chcesz osiedlić się w tym mieście, zajrzyj na stronę **http://www.cybertown.com**, zaopatrz swoją przeglądarkę w specjalny plug-in firmy Blaxxun i zacznij „nowe życie".

Do dyspozycji masz cały zestaw gotowych awatarów do wyboru oraz możliwość skonstruowania własnego. Możesz zbudować sobie dom, w którym będziesz mieszkał oraz przyjmował znajomych, i o który będziesz musiał dbać jak o ten prawdziwy. Jeżeli jesteś miłośnikiem zwierząt, możesz przygarnąć jakiegoś futerkowego pieszczocha.

W mieście nie ma nic za darmo: aby dobrze się bawić, trzeba mieć pieniądze na rozrywki. Ale skąd je wziąć? No właśnie, Cybertown to nie tylko przyjemności, ale również obowiązki. Podobnie jak w życiu, musisz po prostu iść do pracy i zarabiać, bo inaczej skończysz jako kloszard pod mostem.



Za to jeżeli zarobisz, możesz pójść do dyskoteki, do kasyna, kina czy salonu gier. Nawet nie wspominam o takich oczywistościach, jak kawiarnie i miejsca, w których spotkasz ludzi o podobnych zainteresowaniach. W tym mieście po prostu nie da się nudzić, zwłaszcza że całość umieszczona została w przyszłości – w roku 2090.

www.linuxnews.pl

Linux dla mas

Nie samymi Windowsami świat pecetów żyje. Brzmi nieprawdopodobnie, ale tak rzeczywiście jest. Oprócz Billa Gatesa istnieje na Ziemi jeszcze kilku informatyków, którzy potrafią pisać systemy operacyjne i na dodatek nieźle na tym zarabiać. Jeden z tych „innych" to sławny Fin Linus Torvalds, twórca Linuksa. Na pewno słyszałeś wiele dobrego o tym systemie, ale z jakiegoś powodu nigdy nie starczyło ci odwagi, aby zainstalować go na swoim pececie. Nie wiedzieć czemu, wśród wielu użytkowników Okienek krąży mit, że to tajemniczy, trudny w obsłudze system. Otóż – nie prawda. Linux nie jest taki straszny. Zresztą zajrzyj na stronę http://www.linuxnews.pl i przekonaj się sam.

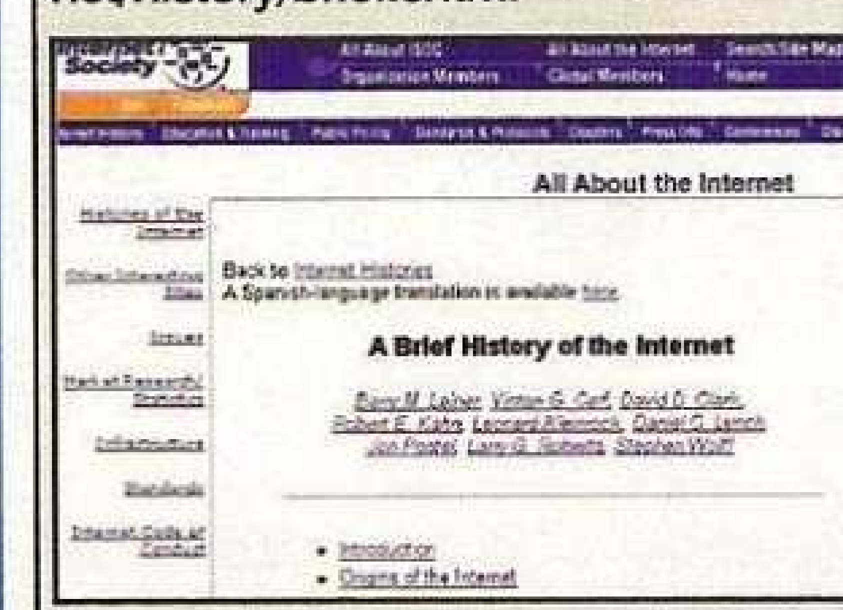


www.isoc.org/internet/history/brief

Dawno temu

Los wynalazcy był kiedyś o wiele bardziej romantyczny. Siedział sobie na przykład taki pan Edison w swojej pracowni, siedział i siedział... aż wymyślił żarówkę, za co do dziś wszyscy go kochają.

Teraz nie jest już tak sielsko. Nad nowymi technologiami pracują całe zastępy bezimiennych naukowców w sterylnych, zamkniętych laboratoriach, a pieniądze na badania dają zazwyczaj duże firmy lub wojsko. Nie inaczej było z Internetem, który w zamyśle był gadżetem ściśle militarnym i dopiero później przekształcił się w miejsce globalnej rozrywki i edukacji. Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej o historii tego medium, zajrzyj na stronę: **http://www.isoc.org/internet/history/brief.shtm.**



http://windows.online.pl/alchemia/rejestr1.htm

Tajemnice rejestru

Projektanci systemów operacyjnych z rodziny Windows tak skonstruowali swoje dzieło, żeby przeciętny użytkownik nie miał dostępu do zbyt wielu zaawansowanych opcji – w myśl zasady, że Windowsy i bez tego są wystarczająco niestabilne, a ingerencje niedoświadczonych użytkowników mogłyby tylko sprawę pogorszyć. Sporo w tym prawdy, jednak dostęp do niektórych opcji pozwala na dokładniejsze dostrojenie systemu do własnych potrzeb i może uczynić pracę z nim o wiele przyjemniejszą. Stałe doglądanie i utrzymywanie w należytym porządku niektórych składników systemowych sprawi, że Windowsy dłużej będą działały sprawnie.

Wielu użytkowników nawet nie zdaje sobie sprawy, że jest w Windowsach potężne narzędzie, za pomocą którego można zmienić prawie dowolny parametr systemu. Tym tajemniczym nieznajomym jest Rejestr Systemu.

W największym skrócie Rejestr Systemu to taka ogromna baza danych, w której przechowuje się informacje dotyczące wszystkich komponentów komputera – sprzętu, oprogramowania oraz użytkowników. Niemal każda operacja wiąże się z odwołaniami do Rejestru, ponieważ system szuka tam wszelkich informacji. Od koloru tła i formatu czcionek wyświetlanych w folderach, przez nazwy plików dźwiękowych towarzyszących niektórym zdarzeniom, do poważniejszych spraw, takich jak udostępnianie aplikacjom odpowiednich zasobów.

Więcej o Rejestrze przeczytasz na stronie http://windows.online.pl/alchemia/rejestr1.htm.



http://malfunction.org/fulifier

Jak zepsuć stronę

Pod adresem **http://malfunction.org/fulifier/** znajduje się bardzo ciekawa strona, która potrafi... zepsuć nawet najlepiej napisaną witrynę WWW. Żeby sprawdzić, jak to działa, musisz w okienku wpisać adres witryny i wcisnąć „Go for it!". Specjalny skrypt zmienia kolor czcionek oraz dodaje jakieś „odlotowe" tło. Tego po prostu nie da się opisać, to trzeba zobaczyć. Paradoksalnie opisywany portal ma walory edukacyjne, ponieważ pokazuje, jak strona WWW na pewno nie powinna wyglądać. Jeśli twoja witryna prezentuje się w ten sposób bez przepuszczania jej przez Website fulifier, znaczy to, że czas pomyśleć o zmianach.

W polskim Internecie pod adresem **http://www.fuj.jms.pl/** kolekcjonowane są odnośniki do stron, które webmasterzy psują samodzielnie. Zajrzyj tu i zobacz, czego powinieneś unikać.



www.privacy.net

Bądź anonimowy

Szczególną odmianą podglądactwa jest proceder, jaki uprawiają portale i inne firmy, które zarabiają na internetowym handlu. Polega on na zbieraniu informacji o odwiedzających daną stronę internautach. Następnie na podstawie tych danych budowane są profile użytkownika, które mówią o tym, co i za ile jesteś w stanie kupić.

Większość portali zbiera takie dane nie informując o tym użytkowników. Później wielkie firmy zatrudniają całe tabuny psychologów, socjologów oraz innych mądrych ludzi, którzy te dane analizują, porównują, kompilują i robią rzeczy, o których sami pewnie nie mają pojęcia, aby w końcu dojść do genialnego wniosku, że Marcin Nowak z Kielc ma rybki i najprawdopodobniej będzie chciał kupić dla nich pokarm. Następnego dnia, ni stąd, ni zowąd, w skrzynce e-mailowej Janusza Kowalskiego znajduje się reklama doskonałej karmy dla chomików.

Jeśli chcesz się dowiedzieć, jak chronić swoje dane, zajrzyj na stronę: http://www.privacy.net/





www.howstuffworks.com/firewall.htm

Postaw ścianę ogniową

Komputery podobne są trochę do średniowiecznych zamków: tak jak one potrzebują solidnych zabezpieczeń, murów obronnych, fos, czarcich zapadek i innych tego typu gadżetów. A to wszystko po to, aby nikt się do nich nie dostał i nie złupił zawartości, bo przecież dane zgromadzone na twoim dysku są dużo cenniejsze niż jakieś tam świecidełka składowane w zamkowych piwnicach. Empetrójki, gierki, filmy, save'y z ulubionych gier – ich strata byłaby niepowetowana. Nic więc dziwnego, że ochrona komputera przed niepożądanymi gośćmi jest tak ważna i nie warto na niej oszczędzać.

Na komputery czyha szereg niebezpieczeństw. Pół biedy, jeżeli jedynym zagrożeniem, na jakie narażona jest twoja maszyna, jest młodszy brat, który uwielbia kasować pliki systemowe. Wtedy wystarczy założyć na komputer jakieś wymyślne hasło i rodzeństwo już więcej szkód nie wyrządzi. Gorzej, gdy napastnik okaże się bardzo sprytny i na dodatek niewidoczny. Tak dzieje się podczas różnego rodzaju ataków, na jakie jesteś wystawiony podczas korzystania z Internetu. Najprostszą metodą ustrzeżenia się przed nieszczęściem jest instalacja firewalla. Jeśli chcesz dowiedzieć się, jak to zrobić, zajrzyj na stronę **http://www.howstuffworks.com/firewall.htm**.



http://forum.swarthmore.edu

Podstawa to ścisły umysł

Z myślą o urodzonych matematykach i tych, którzy z liczeniem radzą sobie jako tako powstał serwis The Math Forum (http://forum.swarthmore.edu/). Wszyscy internauci znajdą tutaj wiele ciekawych problemów matematycznych, z którymi można zmagać się samodzielnie lub w grupie. Wasz szkolny matematyk z pewnością będzie pod dużym wrażeniem, jeśli zaproponujesz mu pracę nad jakimś ciekawym zagadnieniem, które znalazłeś w Sieci. The Math Forum powstało na bazie matematycznej grupy dyskusyjnej. Serwis stał się bardzo popularny i szybko rozrósł się do ogromnych rozmiarów, obejmujących nie tylko rachunki, ale również wiele nauk pokrewnych. Ciekawą polską stroną zajmującą się tą dziedziną wiedzy jest witryna „Spotkania matematyczne w Internecie", którą łatwo namierzysz pod adresem http://www.fsmw.math.uni.wroc.pl/. Znajdują się tu, między innymi, zestawy zadań dla uczniów szkół podstawowych, średnich i studentów.



Teksty: Alexander Winciorek



••• NOWOŚCI

ROLLERBALL 2

W połowie lat 70. rekordy popularności bił brutalny obraz science-fiction pt. „Rollerball". Jego remake nakręcił w tym roku John McTiernan, autor „Szklanej pułapki". Przeniesie cię on do roku 2005, kiedy to popularność zdobywa nowy sport stanowiący połączenie hokeja, piłki nożnej i pojedynku bokserskiego. Główną atrakcją filmu są doskonali aktorzy z Jeanem Reno i LL Cool J na czele.

HARRY W STYCZNIU

Druga część przygód najsłynniejszego obecnie czarodzieja, „Harry Potter i komnata tajemnic", wejdzie na polskie ekrany w pierwszy piątek 2003 roku – poinformował dystrybutor filmu. Do kin trafi około 100 kopii, z czego część będzie z napisami, a część z dubbingiem.

NIE DLA TERMINATORA

Arnold Schwarzenegger nie ma ostatnio dobrej passy. Zarówno „Koniec dni", jak i „Na własną rękę" zrobiły finansową klapę i jedynie spodziewany sukces „Terminatora 3" utrzymuje mocarnego Austriaka w ekstraklasie Hollywoodu... chociaż z drugiej strony klapa „Na własną rękę" nie była efektem marnej gry Arniego. Film miał trafić na ekrany kin na jesieni 2001 roku, jednak zamachy na USA opóźniły jego premierę. Co więcej, wielu Amerykanów zbojkotowało obraz ze względu na przedstawiony w nim terroryzm. Czy słusznie? O tym możesz przekonać się sam: film właśnie trafił na kasety wideo i płyty DVD.

DRAGON BALL Z

Miła wiadomość dla wszystkich fanów serialu „Dragon Ball": już niedługo będą mogli zobaczyć swoich ulubionych bohaterów na ekranach kin. Film „Dragon Ball Z" opowiada historię Songo i Paiku-hana, dwóch nieszablonowych twardzieli walczących na turnieju Tenkai Budokai. Zaprosił ich tam władca nieba, Dande, który chciał się przekonać, kto jest najpotężniejszym wojownikiem na świecie. Niestety, zamiar ten nie do końca mu się udał. Pewien młodzieniec odpowiedzialny za maszynę oczyszczającą dusze kierowane do piekła zaniedbuje swoje obowiązki. Dochodzi do wybuchu i zgromadzone w urządzeniu Zło wydostaje się na wolność. W ciągu paru chwil przybiera postać żółtego potwora Janenby i wypuszcza zmarłych na ulicę miast i wsi. Są wśród nich członkowie armii samego Hitlera! Nic dziwnego, że przerażony rozwojem sytuacji Dande wysyła Songo i Paiku-hana do akcji.

Stuart Malutki 2



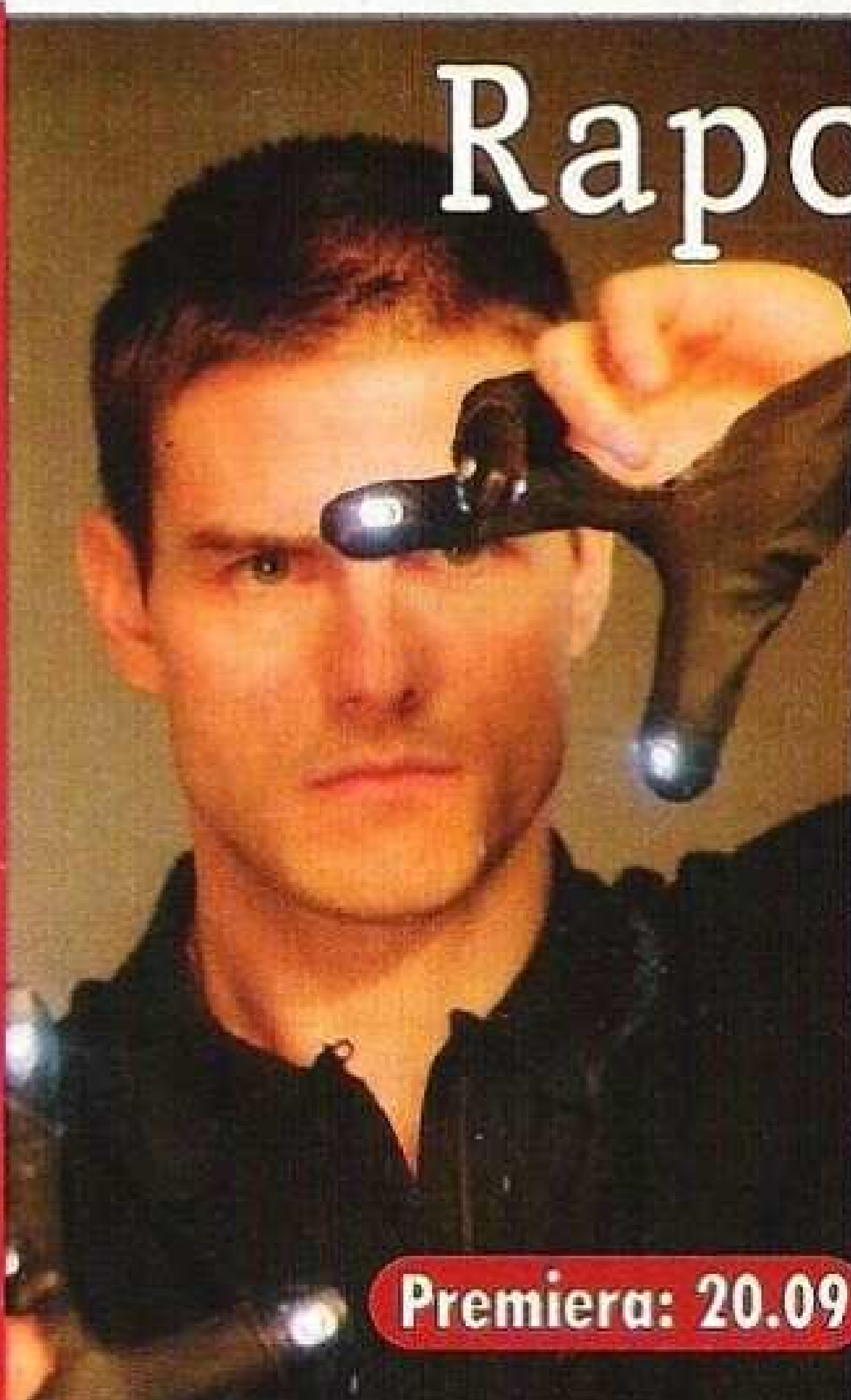
Premiera: 6.09

Mysz o imieniu Stuart gościła na ekranach kin blisko trzy lata temu. Dzieciarni spodobała się, więc postanowiono, że powróci. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że przy produkcji filmu „Start Malutki 2" zatrudniono całą armię grafików komputerowych. Gdyby wszyscy oni zajęli się składaniem CLICKA!, moglibyśmy wydawać nowy numer co pięć i pół godziny! Wróćmy jednak do kina... Nowa przygoda rzuciła sympatycznego myszaka do Nowego Jorku, gdzie jeszcze do niedawna mieszkał niegodziwy porywacz o imieniu Falcon. W czasie swej wycieczki Stuart udowodnił, że potrafi jeździć samochodem i latać niewielkim samolotem. Potwierdził też swoje niecodzienne umiejętności aktorskie. Jego nowy film nie odniósł co prawda tak wielkiego sukcesu jak część pierwsza, jednak przypadł do gustu producentom gier komputerowych. Lada dzień na rynek trafi platformówka o przygodach Stuarta, przeznaczona dla stareńkiej konsoli PlayStation oraz wiecznie młodych pecetów.





Raport mniejszości



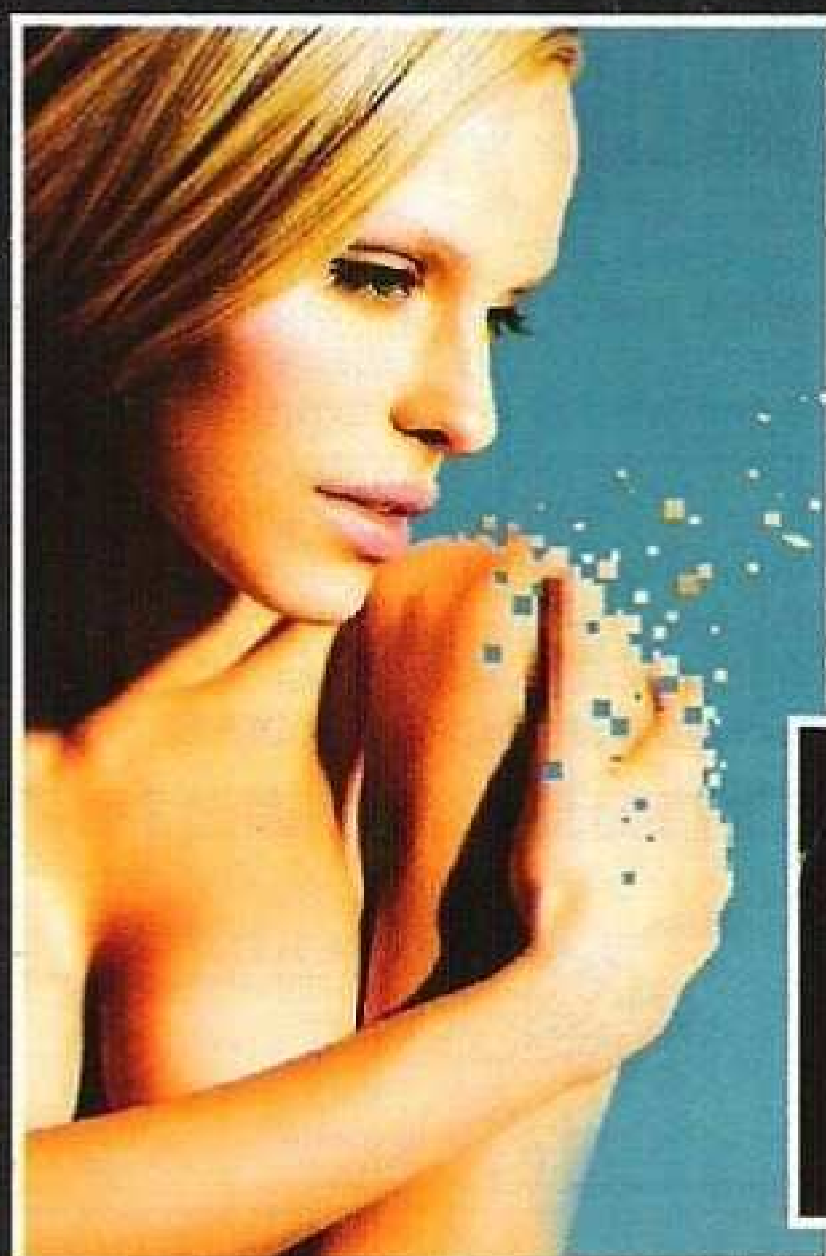
Premiera: 20.09

Jak zarobić 120 milionów dolarów? Poprosić Stevena Spielberga, by wyreżyserował film na podstawie opowiadania Philipa K. Dicka z Tomem Cruisem w roli głównej. W „Raporcie mniejszości" wcielą się on w postać detektywa Johna Andertona, który po stracie syna wstępuje do Agencji Prewencji. Organizacja ta korzysta z pomocy jasnowidzów i telepatów, by wyselekcjonować przyszłych przestępców i zamknąć ich, zanim jeszcze popełnią zbrodnie... Sęk w tym, że Anderton dość szybko zamienia się ze ścigającego w ściganego. Dlaczego został oskarżony? Co pchnęłoby go do morderstwa, jeśliby nie wiedział, że ma je popełnić? Odpowiedź znajdziesz w kinie.





Simone



Kiedy rok temu na ekrany wkroczył FINAL FANTASY, na łamach prasy toczyła się dyskusja o wirtualnych aktorach i ich szansach na zastąpienie tych prawdziwych. Choć filmowa adaptacja słynnej gry Square nie była pod tym względem szczególnie imponująca, to jednak niejeden reżyser twierdził, że wskrzeszenie Marylin Monroe czy Charlie Chaplina to już tylko kwestia czasu. Ten sam temat podejmuje „Simone", nowy film z Alem Pacino w roli głównej. Jego fabuła koncentruje się wokół osoby ambitnego reżysera, który w miejsce rozkapryszonej gwiazdeczki zatrudnia wirtualną piękność. Publiczność zakochuje się w niej na amen... smaczku filmowi dodaje fakt, że jego reżyser planował wygenerować główną bohaterkę na komputerze. Okazało się to niemożliwe – zagrała ją więc kobieta z krwi i kości. W USA film wszedł na ekrany 23 sierpnia. Mamy nadzieję, że my też będziemy mogli go zobaczyć w niedalekiej przyszłości.



- Komedia sensacyjna, od lat 15
- Reżyseria: Janusz Zaorski, występują: Bartosz Obuchowicz, Kasia Smutniak, Piotr Miazga, Bogusław Linda, Marek Kondrat, Paweł Deląg, Paweł Wilczak

Jeśli spodziewasz się polskiej wersji KODU DOSTĘPU, zawiedziesz się...

Premiera: 13.09

HAKER

Haker w reżyserii Janusza Zaorskiego to opowieść o dojrzewaniu nastolatków. W ich życiu pojawiają się komputery, jednak kasa oraz piękne dziewczyny są znacznie ważniejsze.

Chorobliwa nieśmiałość to nie jedyna przypadłość, na jaką cierpi Marcin Makowski (Bartosz Obuchowicz). Chłopakowi doskwiera samotność. Jego kumple romansują jak szaleni, on zaś spędza noce przy monitorze. Wszystko dlatego, że w towarzystwie płci słodszej traci „rezonans" i zachowuje się jak skończony idiota. Być może dlatego Marcin przyjaźni się z Adamem „Turbo" Nowakiem (Piotr Miazga), stanowiącym jego idealne przeciwieństwo. Koleś dysponuje niezłą kasą i ma gadane niczym Czarek Pazura – wszystkie dziewczyny należą do niego. W „Hakerze" pojawia się jeszcze Tosiek (Bogusław Linda), pracownik kotłowni, który pije z powodu swojego podobieństwa do Bogusława Lindy.

Pewnego dnia Adamowi wpada w oko śliczna maturzystka o wiele mówiącym imieniu Laura. Dziewczyna obawia się egzaminu dojrzałości i Turbo postanawia jej pomóc. W całą akcję wkręca Marcina, ten zaś... zakochuje się w panience. Chłopaki na szczęście dochodzą do porozumienia. Adam daje przyjacielowi pięć dni na zdobycie Laury – do tego kupę kasy, którą mógłby jej zaimponować. W zamian Marcin ma zatrudnić się u niego jako haker. Umowa stoi, a akcja... rusza z kopyta.

Zdjęcia do filmu realizowano w Warszawie, jednak ekipa odwiedziła też Konstancin, stadninę koni w Walewicach oraz Los Angeles. Jak zwykle, nie obyło się bez przygód. Jedna ze scen wymagała, by pod Pałac Kultury zleciały się helikoptery, zjechały czołgi, transportery opancerzone, a także wozy policyjne i wojskowe. Owe manewry tak bardzo przestraszyły pewnego mieszkańca Warszawy, że uznał je za atak grupy terrorystycznej i najzwyczajniej w świecie wezwał policję! Na szczęście nikogo nie aresztowano.

Problemy sprawiło również nakręcenie sceny kłótni pomiędzy Laurą i Marcinem. Scenariusz zakładał deszcz, a tego nie było. Reżyser ściągnął więc specjalne sikawki. Niestety, ktoś odkręcił za mocno wodę i... zamiast deszczu otrzymano prawdziwą powódź. Z kolei ostatni epizod filmu miał być kręcony na 86 piętrze nowojorskiego World Trade Center. Początek zdjęć planowano na 10 września 2001 roku, jednak reżyser Janusz Zaorski został jurorem festiwalu w Gdyni i zrezygnował z tego terminu... dzięki tej decyzji „Haker" w ogóle został ukończony!

Film trafia właśnie do kin. Na ekranie, oprócz Bartka Obuchowicza i Bogusława Lindy, pojawią się też Marek Kondrat, Paweł Deląg, Kasia Smutniak oraz Paul Freeman. Muzykę przygotował Marek Kościkiewicz z De Mono, zaś sceny włamów nadzorowało kilku prawdziwych hakerów. To dzięki nim obraz Janusza Zaorskiego nie jest aż tak naiwny jak „Kod dostępu". Zapraszamy do kin i do zabawy w naszym konkursie (patrz niżej).





WYGRAJ 30 ZESTAWÓW FILMOWYCH

KASETA WIDEO + KOSZULKA

Odpowiedz na pytanie:

Co jest celem ataku hakera?

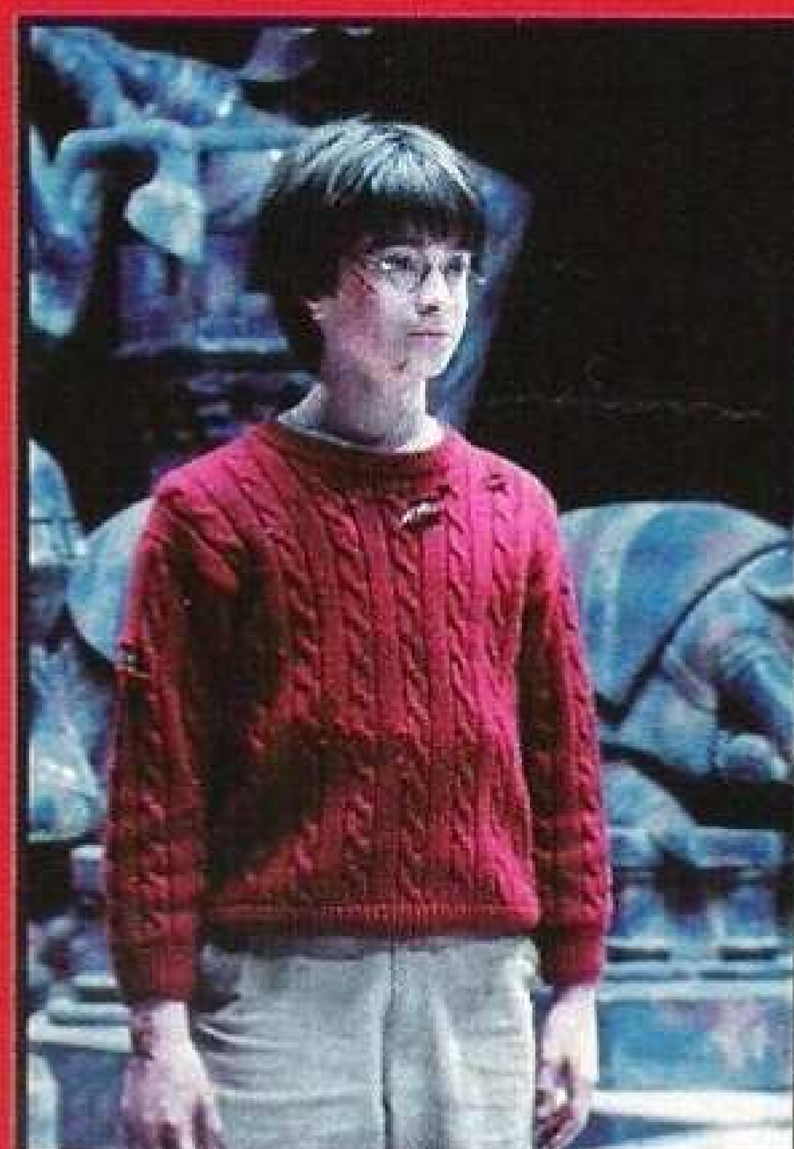
A) komputery B) supermarkety
C) haki D) politycy

Rozwiązanie wyślij jako SMS na numer **7164**

W treść wiadomości wpisz CL.HA.# (zamiast # podaj A,B,C lub D). Koszt wysłania wiadomości wynosi 1.22 zł (z VAT). Usługa dostępna we wszystkich sieciach. Na odpowiedzi czekamy do końca września.

NOWOŚCI •••

HARRY POTTER NA DVD



Jeden z największych sukcesów kina ostatnich lat, film „Harry Potter i kamień filozoficzny", doczekał się właśnie edycji VHS/DVD. Opowieści o młodym czarodzieju zmagającym się ze złym Sami-Wiecie-Kim nie trzeba chyba nikomu przestawiać. Dlatego też CLICK! ograniczy się do telegraficznego skrótu: doskonały dubbing plus napisy, dwie nieznane wcześniej sceny, spacer po Hogwarcie i chacie Hagrida, prezentacje gier komputerowych, osobista sowia poczta elektroniczna, biografie grona pedagogicznego oraz przepiękne wygaszacze ekranu. Jeżeli już cieknie ci ślinka, musisz koniecznie mieć ten film w domowym archiwum. U nas do wygrania filmowe gadżety (patrz konkurs).

WYGRAJ 5 ZESTAWÓW

KOSZULKA, 2 KUBKI I 4 MONETY Z HARRYM POTTEREM

Na nasz numer **7164** wyślij SMS o treści CL.HP.MAGIC-HARRY

Koszt wysłania wiadomości wynosi 1.22 zł (z VAT). Usługa dostępna we wszystkich sieciach. Na odpowiedzi czekamy do końca września.

WOLFENSTEIN!

Rich Wilkes, młody scenarzysta, który odniósł olbrzymi sukces filmem „xXx", rozpoczął właśnie prace nad dialogami do jego drugiej części. Plotka głosi, że zaraz po tym weźmie się za scenariusz... „Return to Castle Wolfenstein". Film opowiadać ma o odważnym komandosie, który udaje się do zamku Wolfenstein, gdzie szef gestapo – Heinrich Himmler – prowadzi eksperymenty genetyczne, zmierzające do stworzenia niezwyciężonych i odpornych na ból żołnierzy. Tekst ma być gotowy już w pierwszej połowie 2003 roku.

Teksty: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: Warner Bros, Syrena Entertainment Group, Monolith, archiwum Wydawnictwa Bauer

JEDNYM ZDANIEM

(Nie)bezpieczne zakupy

Microsoft oficjalnie zareagował na informację o kolejnej „dziurze" w Internet Explorerze. Tym razem sprawa dotyczyła protokołu SSL – podstawy internetowych zakupów. Według korporacji, praktyczne wykorzystanie dziury w zabezpieczeniach jest na tyle skomplikowane i trudne, że wszyscy kupujący w Sieci mogą czuć się bezpiecznie. Tym niemniej Microsoft już pracuje nad odpowiednią łatką. Co ciekawe, naprawa musi być wykonana nie w przeglądarce, ale w jednym z interfejsów aplikacji API, stanowiących część wszystkich systemów Microsoftu – od Windows 98, przez NT4, 2000, aż po XP. Wcześniej głośno było też o innym błędzie tkwiącym głęboko w okienkach, pozwalającym na przejęcie kontroli nad komputerem.

Nic dziwnego, że w takiej sytuacji coraz więcej osób uważa, że firma Billa Gatesa powinna na poważnie zastanowić się nad... stworzeniem od podstaw całkiem nowego systemu, niekorzystającego ze starych rozwiązań Windows, gdyż te roją się od błędów.

Miłośnicy MP3 niewinni

Analityk firmy Forrester Research, Josh Bernhoff, stwierdził, że kłopoty wytwórni płytowych i malejąca sprzedaż płyt CD audio nie mają nic wspólnego z dostępnymi w Internecie utworami MP3. Po przeanalizowaniu kilku tysięcy ankiet użytkowników Sieci okazało się, że piractwo nie ma aż tak dużego wpływu na działalność wytwórni, a spadek zysków producentów jest efektem... legalnej konkurencji na rynku rozrywkowym. Bernhoff doszedł też do wniosku, że firmy fonograficzne nie zaczną zarabiać na Sieci dopóty, dopóki nie wzbogacą swojej oferty i nie dostosują jej do oczekiwań internautów. My jednak mimo wszystko nie pochwalamy masowego ściągania MP3...

Ach, ta reklama...

Czego się nie robi, aby sprzedać własne produkty... Niedawno firma Sony-Ericsson wynajęła statystów, którzy mieli za zadanie wmieszać się w tłum zwykłych ludzi i udawać zadowolonych użytkowników komórek. Teraz zaś firma Acclaim, wydawca gry TUROK, oferuje każdemu Xboxa, zestaw gier i 500 funtów (około 3000 zł) za... zmianę nazwiska na Turok!

Żegnamy Socket 478?

W Sieci pojawiły się pogłoski, że najnowsze Pentium 4 z zegarem 3 GHz będzie wymagało płyt głównych z nowym rodzajem podstawki na procesor. Za takim rozwiązaniem przemawia nie tylko wprowadzenie nowych technologii, ale i fakt, że nowe kości mogą wydzielać nawet 82 W ciepła! Tego współczesna konstrukcja płyty głównej może nie znieść...

Sony do sądu?

Najważniejsze holenderskie kluby piłkarskie podały firmę Sony do sądu. Powodem pozwu jest umieszczenie w grze THIS IS FOOTBALL 2002 drużyn PSV, Ajax i Feyenoord bez zgody klubów. Przedstawiciele piłkarzy żądają wstrzymania sprzedaży gry i zablokowania dystrybucji jej nowej wersji!

Nowa kamera Panasonica

Panasonic wprowadził na polski rynek kompaktową kamerę cyfrową mini DV o symbolu NV-GX7 ze znanej już serii kamer e.cam, wykorzystujących optykę firmy Leica. Mimo niewielkich rozmiarów, kamera wykonuje zdjęcia cyfrowe w rozdzielczości 1,2 mln pikseli i gwarantuje rozdzielczość obrazu 520 linii. Obracana lampa błyskowa dostosowuje się do położenia kamery i ułatwia wykonywanie zdjęć. Kamera zapisuje także wideoklipy w formacie MPEG4 na kartach pamięci SD oraz służy jako dyktafon cyfrowy. Warto przyjrzeć się kilku nowym rozwiązaniom wykorzystanym w GX7. Przycisk szybkiego startu umożliwia zarejestrowanie obrazu już po 1,5 sekundy od momentu włączenia. Funkcja Colour Night View pozwala uzyskać kolorowy obraz nawet w nocy, przy praktycznie znikomym oświetleniu. Przycisk Tele-Jump Zoom służy wielokrotnemu, automatycznemu zbliżeniu sceny x 1,3 bez utraty jakości obrazu. Kamera posiada obiektyw z 10-krotnym zoomem optycznym (500-krotny zoom cyfrowy) oraz przetwornik CCD z 1,3 mln pikseli. Pozwala to rejestrować zdjęcia w rozdzielczości SXGA (1280 x 960). Fotografie mogą być zapisywane zarówno na karcie pamięci (SD lub MMC), jak i na taśmie DV.

Dostarczana wraz z kamerą karta pamięci SD (8MB) pozwala nie tylko rejestrować zdjęcia, lecz także sekwencje wideo. Korzystając z karty SD o pojemności 64MB, maksymalny czas zapisu filmu w formacie MPEG4 wynosi 1,05 godziny! Karta pozwala korzystać również z funkcji dyktafonu cyfrowego, umożliwiając blisko 4-godzinny zapis dźwięku (64MB). Kamera NV-GX7 ma dodatkowo pilota „Free Style". Model NV-GX7 posiada pełny cyfrowy terminal zarówno wejścia, jak i wyjścia (DV in/out), umożliwiający bezpośrednią komunikację z komputerem. Szczególnie przydatne jest standardowo wbudowane złącze USB (2.0), umożliwiające natychmiastowy transfer danych z karty SD do komputera PC. Do kamery został dołączony przewód USB oraz sterowniki i oprogramowanie użytkowe. Panasonic NV-GX7 można kupić w Polsce od lipca 2002.



- Sugerowana cena 5999 zł
- Nasza ocena: ★★★★☆
- Doskonałe urządzenie, choć niewątpliwie tylko dla osób o zasobnych portfelach...

● ML

FotoNokia

Od sierpnia na polskim rynku dostępny jest najnowszy telefon komórkowy firmy Nokia, oznaczony symbolem 7650. Komórka ta, poza standardowymi opcjami, potrafi robić zdjęcia dzięki wbudowanemu cyfrowemu aparatowi fotograficznemu, wysyłać i odbierać MMS-y, łączyć się z Internetem za pomocą WAP, GPRS i HSCSD, a także przesyłać dane dzięki IrDA i Bluetooth. Nowe oprogramowanie oraz gry można ściągać za pośrednictwem technologii Java, a całości smaczku dodaje duży, wyraźny i kolorowy wyświetlacz.



- Sugerowana cena 3000 zł
- Nasza ocena: ★★★★
- Nowe technologie kosztują, ale płacenie trzech tysięcy złotych za komórkę z aparatem fotograficznym to stanowczo przesada. No, chyba że właśnie wygrałeś milion w lotto i zupełnie nie wiesz, co robić z pieniędzmi...

● ML

Internauci wybrali nas

Według danych zebranych przez największy polski serwis internetowy o grach komputerowych, gry.wp.pl, internauci odwiedzający IMPERIUM GIER najbardziej lubią czytać właśnie CLICKA! W przeprowadzonej pośród około 2400 osób ankiecie nasze czasopismo zajęło bezapelacyjnie pierwsze miejsce! Na drugiej pozycji uplasował się należący od niedawna do naszego wydawcy CD ACTION. We dwójkę, delikatnie mówiąc, doszczętnie zmiażdżyliśmy konkurencję – pozostałe „popularne" magazyny otrzymały śladowe ilości głosów. Z ankiety można dowiedzieć się też, że gry dołączone w lipcu i sierpniu do naszego magazynu (AQUANOX oraz DEVIL INSIDE) podobały się wam najbardziej. Cieszy nas to i postaramy się nadal utrzymać najwyższy poziom naszego pisma. A konkurencja? Cóż, zawsze może skopiować sprawdzone pomysły...

Które z polskich czasopism o grach komputerowych czytasz najczęściej?

Action Plus	1.42%
CD Action	28.54%
Click!	45.59%
Cybermycha	0.33%
Gry Komputerowe	1.04%
Komputer Świat Gry	4.84%
Play	1.67%
Świat Gier Komputerowych	3.92%

Najlepsza pełna wersja gry, dołączona do lipcowego numeru magazynu komputerowego:

Aquanox	27.72%
Freespace 2: Colossus	15.73%
Ignition	12.8%
Kangurek Kao	12.9%

● K

Wpadka GOL-asów

Znany wortal o grach komputerowych www.gry-online.pl zaliczył ostatnio wpadkę. Redaktor naczelny tego „przybytku" pozwolił sobie napisać, że jeden z jego redaktorów wygrał ogólnopolski turniej dziennikarzy w WARCRAFT 3 zorganizowany przez CD Projekt, rozgrzewkę przed wielkim Turniejem W3. Całkiem na boku dodał, że tak naprawdę to wygrał Paweł Karaszewski z redakcji CLICK!, ale i tak wydźwięk był jasny: „Jesteśmy najlepsi, nikt nas nie pobije i w ogóle o mało co nie pokonaliśmy zwycięzcy!" Jak się później okazało, gracz wystawiony przez GOL'a nigdy nie grał nawet w singleplayer WARCRAFT 3 i w Warszawie był przejazdem. Wszystko to jakoś dziwnie przypomina nam metody bytej sowieckiej propagandy...

● K

Teksty: Marek Lenarcik, R.J. „Yackoob", Michał „Krooger" Cichy; Zdjęcia: Panasonic, Nokia, Creative, Alcatel, archiwum Wydawnictwa Bauer

Tańsza netia

Korzystających z usług dostępu do Internetu w Netii zapewne ucieszy wiadomość o wprowadzeniu przez tę firmę ryczałtu internetowego. Dzięki nowej ofercie można będzie sporo zaoszczędzić na rachunkach! W zależności od wybranej opcji, godzina surfowania po Sieci może kosztować od 1,4 do 0,27 zł netto! Aby skorzystać z nowej usługi, trzeba być zarejestrowanym klientem Netii (tzn. mieć telefon w tej Sieci lub korzystać z dostępu do Internetu w systemie callback). Ryczałt można zamówić na stronie www.internetia.pl lub pod numerem 0801 802 803. Do wyboru są trzy opcje: 50 godzin dostępu do Sieci za 70 zł, 100 godzin za 100 zł lub nielimitowany dostęp nocą (od 24 do 6 rano) za 50 zł. Oferta Netii jest niewątpliwie ciekawa, zwłaszcza w porównaniu z TP S.A., która za 30 godzin w Sieci żąda 60 zł.

● Y





Creative Internet

Firma Creative poinformowała o rozpoczęciu sprzedaży dwóch modemów: wewnętrznego PCI oraz zewnętrznego USB. Oba urządzenia zostały zaprojektowane pod kątem zapewnienia użytkownikom bogatej funkcjonalności i niezawodności oraz wykorzystania zalet nowego standardu V.92*. Dzięki funkcji Quick Connect czas oczekiwania na połączenie z Siecią będzie krótszy, a kompresja V.44 umożliwi szybsze przesyłanie danych. Modem wewnętrzny kosztował będzie około 130 zł + VAT, a zewnętrzny Blaster V.92 USB około 160 zł + VAT.

- Nasza ocena: ★★★★★
- Urządzenia znanych firm są zazwyczaj drogie – modemy Creative'a przełamują ten stereotyp. Polecamy taki zakup!

● ML

Xbox nie uciekł Linuxowi...

Przeciwnicy monopolu Microsoftu mają kolejny powód do radości – Linux Project udostępnił xboxową wersję systemu operacyjnego Linux. Oprogramowanie oferowane jest za darmo, ale jego instalacja jak na razie wydaje się utrudniona. Linuxa można wgrać do pamięci flash konsoli – wtedy zmieni się ona w standardowy, linuxowy komputer – albo odczytać z CD-ROMu. Ta druga metoda wymaga jednak instalacji dodatkowego oprogramowania, które Microsoft uważa za nielegalne. Całą sytuację należy traktować raczej w kategorii żartu programistów, którzy postanowili przytrzeć nosa korporacji Billa Gatesa. Trudno znaleźć zastosowanie dla Xboxa pracującego pod kontrolą Linuxa – z racji małego dysku nie nadaje się nawet na serwer ftp. No i po co komu tak okrojona wersja PC za tak koszmarnie duże pieniądze?





Alcatel OT 512

Francuski koncern wprowadził na polski rynek najnowszy telefon komórkowy własnej produkcji, oznaczony symbolem OT512. Nowy OneTouch, zarówno zewnętrznie, jak i wewnętrznie, niezwykle przypomina swojego poprzednika oznaczonego symbolem OT511. W rzeczywistości to jego poprawiona wersja. Telefonik jest mały, wygodny i bardzo lekki. Waży jedyne 75g. Całość obsługuje praktycznie tylko jeden klawisz, umożliwiający dowolne poruszanie się po menu oraz zatwierdzanie poszczególnych funkcji. OT512 nie jest aparatem nafaszerowanym technologicznymi nowinkami. Jednak jak na komórkę przystało, można z niego wykonywać połączenia wychodzące, odbierać połączenia przychodzące, wysyłać i odbierać SMS-y i EMS-y, a także grać w gry i korzystać z Internetu za pośrednictwem protokołu WAP w wersji 1.2.1.



- Sugerowana cena 1000 zł
- Nasza ocena: ★★★★★
- Kolejny nowoczesny, choć pozbawiony bajerów telefon. Zbyt drogi...

● ML

JEDNYM ZDANIEM

Dzieciaki z GPS

W USA pojawił się w sprzedaży zegarek z lokalizatorem GPS. Urządzenie ma pomóc rodzicom w... poszukiwaniu zaginionych dzieci. Dzięki technologii GPS troskliwi opiekunowie mogą przy pomocy Internetu lub telefonu w każdym momencie odszukać swoją pociechę. Zegarek posiada także funkcję panic button. W razie zagrożenia wystarczy wcisnąć guzik i odpowiednia informacja zostanie wysłana na policję! Ach, ta technika – za czasów młodości redaktorów CLICKA! pilnowaniem dzieciarni zajmowały się mamy, a nie cyfrowe takie tam...

Nowe metody walki...

...głównie z Microsoftem, oczywiście, zapowiadają zwolennicy programów typu Open Source (Linux). Adwokaci tej społeczności zamierzają złożyć w sądzie w Kalifornii projekt przepisów, które zabroniłyby służbom publicznym używania programów niespełniających odpowiednich warunków. Głównie chodzi tutaj o ogólną dostępność kodu źródłowego oprogramowania, który pozwala np. tworzyć własne wersje programów lub dodatków do nich. Zwolennicy takiej idei tłumaczą, że dzięki temu nie tylko maleją koszty oprogramowania, ale możliwe jest szybsze wyłapywanie i naprawa błędów. Oczywiście to prawda, ale wiadomo, że ważniejszym celem jest Microsoft. Firma ta w opinii wielu zmonopolizowała rynek, a ujawniając sekrety swoich programów, straciłaby najważniejszą broń...

Podwójny Netscape

Zwolennicy przeglądarek WWW konkurencyjnych wobec Internet Explorera mają teraz do wyboru kolejnego Netscape'a. Właśnie pojawiła się nowa wersja tego programu, oznaczona cyframi 4.8. Producent oprogramowania kontynuuje śmiały pomysł równoległego rozwijania dwóch wersji przeglądarki: 4.x oraz 6.x.

Wielka wyprzedaż

Operator telefonii komórkowej Idea rozpoczął wielką wyprzedaż telefonów. Podpisując umowę na 12 lub na 24 miesiące, można w promocyjnej cenie nabyć jeden z 16 modeli aparatów Sony, Nokia, Ericsson, Siemens, Panasonic lub Motorola. Spośród działających w Polsce operatorów komórkowych Idea może się „pochwalić" najmniejszą liczbą klientów.

Kontroluj swoje sny

Czy lubisz, jak śnią ci się różne niesamowite rzeczy? Pewnie tak, choć nie za bardzo podobają ci się nocne koszmary... Dzięki technologii opracowanej przez The Lucidity Institute już wkrótce da się kontrolować senne marzenia! Kładąc się wieczorem spać, będziesz mógł ubrać specjalne urządzenie, dzięki któremu da się zaprogramować dowolne sny! Nowy wynalazek pozwoli także lepiej zapamiętywać to, co ci się przyśniło... Brzmi to niewiarygodnie, ale to prawda! Już teraz pierwsi chętni w USA mogli przetestować na sobie działanie niezwykłego urządzenia...

JEDNYM ZDANIEM

▸ Gadu-gadu piąty raz

W Sieci dostępna jest już nowa, piąta wersja popularnego komunikatora sieciowego Gadu-gadu. Autorzy programu zapewniają, że tym razem usunięto wiele błędów i poprawiono wysyłanie SMS'ów. Użytkownicy tymczasem narzekają, że nowa wersja jest nie tylko pełna niedoróbek, ale dodatkowo przeraźliwie powolna...

▸ MyPal Asusa

Do producentów komputerków typu PocketPC dołączyła tajwańska firma Asus. Wyprodukowany przez nią MyPal A600 posiada procesor 400MHz, 64 MB pamięci SDRAM i 32 MB flash ROM. Komputer pracuje pod kontrolą systemu Microsoft PocketPC 2002.

▸ Tajemnicze wyniki

Według najnowszych badań aż 48% internautów surfuje po Sieci w domu, 30% w pracy, a tylko 27% w szkole lub na uczelni. Wysoki koszt dostępu przemawia za tym, że Polacy powinni chętniej korzystać z Internetu poza domem – skąd więc tak dziwne wyniki? To proste: nadal niewiele szkół ma dostęp do Sieci, a te, które mają taką możliwość, nie kwapią się do szastania pieniędzmi. Również pracodawcy nie spieszą się, aby udostępniać łącza swoim pracownikom...
Według tych samych źródeł, dostęp do Sieci deklaruje około 36% mieszkańców naszego kraju. Tu też nie ma się z czego cieszyć – wśród nich jest bowiem wiele osób, które z Internetu korzystają dwa-trzy razy w miesiącu, aby odebrać pocztę!

▸ Nowe przeglądarki

W Sieci pojawiły się nowe wersje przeglądarek WWW. Miłośnicy nowości mogą przetestować pierwszą wersję preview Netscape Communicatora 7.0 (niewiele różniącą się od 6) oraz Mozilli 1.1.

▸ Szybszy i lepszy system

Apple rozpoczął oficjalną sprzedaż najnowszej wersji systemu dla komputerów Macintosh – MacOS X 10.2 Jaguar. Nowe oprogramowanie wzbogacono o ponad 150 dodatkowych funkcji (między innymi komunikator internetowy i ulepszony odtwarzacz iTune). Jak twierdzi część użytkowników, Jaguar jest też szybszy niż poprzednik. Cóż, użytkownicy PC mogą tylko pozazdrościć i cierpliwie czekać na kolejne odsłony Windows...

▸ GPRS w Idei

Do niedawna użytkownicy komórek w sieci Idea mogli tylko marzyć o usłudze GPRS – teraz sytuacja uległa zmianie. Ich operator właśnie wprowadził do swojej oferty transmisję danych GPRS. Tym samym zniknie jeden z powodów, przez które Idea była przez wielu uważana za sieć drugiej kategorii. Abonenci się ucieszą...
Mimo sporych inwestycji w rozbudowę sieci nadajników, komórkowa córka TP S.A. nadal nie może się pochwalić porównywalną z konkurencją liczbą klientów. Według statystyk, najwięcej osób korzysta z usług Ery oraz Plus GSM.

Cyfrówki CASIO





Wiele osób chciałoby mieć cyfrowy aparat fotograficzny. Niestety, obawiają się, że najczęstsze wady tych urządzeń utrudnią im życie. Firma CASIO postanowiła wprowadzić na rynek nową serię cyfrówek, pozbawioną wielu uciążliwych wad. Aparaty QV-R3 i QV-R4 posiadają lepszej klasy matryce CCD, szybciej ładujące się i bardziej trwałe akumulatorki litowo-jonowe oraz znacznie mocniejsze obudowy. Oba urządzenia mogą też pochwalić się szybszym działaniem.

QV-R4 przeznaczony jest dla bardziej wymagających użytkowników – posiada matrycę CCD z 4.13 megapikseli. Model QV-R3 ma element światłoczuły 3.34 megapikseli. Oba aparaty wyposażono w nowy system LSI, dzięki któremu od wciśnięcia migawki do zrobienia zdjęcia mija zaledwie 0.01 sekundy! Równie szybko działa mechanizm wysuwu obiektywu. Oba urządzenia posiadają funkcję Best Shot (gotowe zestawy ustawień) wzbogaconą o dwa nowe tryby. Ciekawostką jest potrójny samowyzwalacz, pozwalający zrobić zdjęcie po 10, 3 i znów 3 sekundach. Fotki zapisywane są na karcie pamięci SD. Aparaty mają też pamięć 11 MB.

■ Ceny: 2790 zł (model QV-R3), 3290 zł (model QV-R4)
■ Info: Zibi – tel. 0801 120110
■ Nasza ocena: ★★★★☆
■ Praktycznie jedynym minusem obu urządzeń jest dosyć wysoka cena. Duże możliwości aparatów są jednak warte tych pieniędzy...

• Y

Nasi ludzie są najlepsi!



Pewnego pięknego, letniego dnia telefonicznie nawiedził mnie Piotr „Młynek" Młyński z firmy CD Projekt i zakomunikował, że niedługo odbędzie się turniej WARCRAFTA III dla dziennikarzy. Broniłem się dzielnie, broniłem długo: „ale Młynek, ja tej gry nie znam", „naprawdę w nią nie grałem, więc jak mogę wystąpić w jakimś turnieju?". Nic to jednak nie pomagało – Młynek był zajadły.

Postanowiłem więc skorzystać z fortelu wymyślonego już w średniowieczu, a mianowicie wystawić w swoim imieniu czempiona (jak Sąd Boży to Sąd Boży, hehe). Ponieważ akurat kilka dni wcześniej Paweł „CyberFish" Karaszewski skończył pisać poradnik do W3 dla CLICKA!, na niego padł mój wybór. Poza tym nie bez znaczenia był fakt, że Paweł jest osobą zawziętą, ambitną i lubi wygrywać wszelkie turnieje (patrz news o M: tG, str. 81).



Impreza odbywała się w kafejce internetowej przy skrzyżowaniu Świętokrzyskiej i Nowego Światu. Po małej wyżerce i porcji bursztynowego płynu nadszedł wreszcie czas na walkę. Zawodników było niewielu, jednak stanowili śmietankę branży – oprócz przedstawicieli redakcji pism komputerowych pojawili się także przedstawiciele growych serwisów internetowych. Wszyscy zasiedli przed kompami i zaczęło się.

Gdy po 5 minutach wpadłem zobaczyć, jak idzie mojemu zawodnikowi, okazało się, że już po bitwie – Paweł załatwił przeciwnika, zanim ten zdążył wyprodukować choćby jednego żołnierza!

Druga rundka trwała już nieco dłużej, ale również bez większych problemów, potem kolejna, walka o III miejsce i, koniec końców, przyszła pora na wielki finał. Przeciwnikiem Pawła był przedstawiciel Gier Online. Pomyślałem, że walka trochę potrwa, więc wyszedłem na papierosa. Gdy wróciłem... było już po ptakach – powtórka z pierwszej walki :) Tak więc, bez fałszywej skromności, można stwierdzić, że zawodnik CLICKA! wdeptał wszystkich w ziemię.



Nagrodami były bezprzewodowe klawiatury Logitech i zestawy słuchawkowe. Imprezka okazała się nadzwyczaj sympatyczna – brawa dla CD Projektu za jej zorganizowanie. Czekamy na więcej!

–Frogger

Teksty: R.J., „Yackool"; Alexander Winciorek, Piotr „Frogger" Moskal, Andrzej C(w)alineczka Cwalina; Zdjęcia: Zibi, CLICK!

Wygraliśmy Maraton w Legnicy

Zorganizowany przez Team DQ konwent Maraton 2002, nad którym CLICK! objął patronat medialny, okazał się olbrzymim sukcesem. Do Legnicy zjechało prawie 200 miłośników gier karcianych MAGIC: THE GATHERING oraz LORD OF THE RINGS z całej Polski. Przez cztery dni odbyło się prawie 30 turniejów, dzięki czemu Maraton zdobył miano największego konwentu gier karcianych, jaki do tej pory odbył się w Polsce!

Sporym zainteresowaniem graczy cieszył się Grand Prix Trial Hamburg, rozgrywany w najpopularniejszym ostatnio formacie Odyssey Block Constructed – wzięły w nim udział aż 92 osoby. Tak wysokiej frekwencji nie miał w tym roku żaden turniej w Polsce, pomijając oczywiście Mistrzostwa Polski. Również rozegrany na Maratonie turniej z cyklu PolTour był bardzo silnie obsadzony – wzięło w nim udział aż 67 osób, co stanowi rekord frekwencji w imprezach z serii PolTour. W pozostałych głównych turniejach (Grand Prix Trial Kopenhaga, Grand Prix Trial Reims, Standard, Extended, OBC) także uczestniczyło po kilkadziesiąt osób. Duży wpływ na taką frekwencję miały bez wątpienia bardzo wysokie nagrody za zajęcie czołowych miejsc. Za zwycięstwo można było otrzymać nawet 500 zł, a w sumie na nagrody przeznaczono ponad 6000 zł!!!

Na Maratonie prowadzono również ogólną klasyfikację dla najlepszego gracza konwentu. Z przyjemnością informujemy, że puchar Prezydenta Legnicy za zajęcie pierwszego miejsca w kategorii MAGIC:THE GATHERING zajął współpracownik CLICKA! Paweł „CyberFish" Karaszewski. Natomiast pierwsze miejsce oraz puchar Prezydenta Legnicy w kategorii LORD OF THE RINGS zdobył Adam Szewczyk. Zwycięzcom serdecznie gratulujemy!

Graczom zainteresowanym konwentem Maraton 2002 oraz następnymi imprezami organizowanymi przez Team DQ (najbliższa ma odbyć się na początku listopada we Wrocławiu) polecamy oficjalną stronę internetową Maratonu: **http://maraton.rudykot.pl.**



Maraton
Wyniki turniejów
Puchar Maratonu 2002





Zabawa w zarabianie dużych pieniędzy?

Warszawska Giełda Papierów Wartościowych rozpocznie w październiku pierwszą edycję projektu Szkolna Internetowa Gra Giełdowa. Gra realizowana jest przy współpracy z Fundacją Młodzieżowej Przedsiębiorczości, w ramach projektu prezydenckiego „Internet w Szkołach". Uczniowie ze szkół, które zostały zakwalifikowane, będą poznawali tajniki rynku kapitałowego, a następnie inwestowali wirtualne pieniądze. Każda grupa otrzyma na początku 100 tysięcy złotych. Jej zadaniem będzie zrobić z nich jak najlepszy użytek. Uczestnicy będą inwestować na takich samych zasadach jak prawdziwi inwestorzy. Od przeprowadzanych transakcji będzie odliczana prowizja maklerska.

Uczniowie otrzymają możliwość zakładania lokat bankowych, oprocentowanych według realnych stawek. Decyzja, czy zainwestować na giełdzie, czy pozostawić pieniądze na rachunku bankowym będzie jednym z wyborów, przed którymi staną konkurujące ze sobą zespoły. Ocena przyjętych strategii i podjętych decyzji będzie przebiegała na bieżąco. Ogłaszany codziennie ranking grup osiągających najlepsze wyniki pozwoli ocenić dokonania uczestników. Gra zakończy w styczniu przyszłego roku.

Ogólnopolski turniej Warcrafta III

Jeśli jesteś fanem WARCRAFTA, to mamy dla ciebie fantastyczną wiadomość. Od 1 do 30 września trwają zapisy na Ogólnopolski Turniej Warcraft III! Już 2 października rozpoczną się pierwsze rozgrywki eliminacyjne. I ty możesz wziąć w nich udział! Dokładne informacje na temat całej imprezy znajdziesz na stronie: **http://warcraft.cdprojekt.com/w3turniej.htm**

Warto już dziś rozpocząć trening, gdyż konkurencja może być ostra. Zwycięzca otrzyma wysokiej klasy komputer PC (ufundowany przez firmę Lorien) oraz zestaw profesjonalnych głośników (ufundowanych przez Logitech) o łącznej wartości ponad 6000 zł! Nagrodami będą również premiowane miejsca od drugiego do dziesiątego. O przebiegu imprezy będziemy informować na bieżąco.



JEDNYM ZDANIEM

Telebadziewie z TP S.A.

Abonenci TP S.A. korzystający z usługi 30/60 (ryczałtu internetowego) otrzymali od krajowego monopolisty dosyć uciążliwy prezent. Specjalny program pozwalający zarejestrować konto dostępowe do Sieci okazał się równie męczący, co wirusy komputerowe. Aplikacja potrafi nie tylko zmienić (bez pytania o zgodę) stronę startową na obleśną witrynę TP S.A., ale także modyfikuje tytułowe paski Outlook Express i Internet Explorera, przyozdabiając je hasłem „TP S.A. wita cię w Internecie!". To nie wszystko: program w cudowny sposób potrafi przenieść zawartość teczki Moje Dokumenty w dowolnie wybrane miejsce na dysku. Jeszcze więcej zabawy mają użytkownicy łącz ISDN – u nich program okazuje się 100% bublem!

My wiemy, co dobre...

Zgodnie z przypuszczeniami nowe Service Packi (pakiety uaktualnień) do Windows 2000 i XP wymuszają na użytkownikach zgodę na swobodne przeglądanie zawartości ich dysków przez Microsoft. Korporacja Gatesa zastrzegła sobie prawo do decydowania, które składniki systemu wymagają modyfikacji. Takich możliwości często nie miał nawet administrator komputera! Na szczęście zawsze można nie instalować kłopotliwego dodatku albo wyposażyć się w firewall, skutecznie blokujący część ataków Microsoftu.

Sony i Ericsson osobno?

Szwedzki producent komórek, Ericsson, rozważa zerwanie współpracy z Sony. Przedstawiciele firmy stwierdzili, że nie mają zamiaru więcej inwestować i chcą poczekać, aż wspólnie opracowane modele telefonów przyniosą zysk (jest to o tyle dziwne, że takie komórki jeszcze nie trafiły do sklepów). Obie korporacje zakładały, że po połączeniu będą miały większe udziały w rynku. Tymczasem okazało się, że stało się odwrotnie...

Sierpniowy rekord

Według BBC News sierpień był rekordowym miesiącem pod względem... ataków hakerskich! W drugim miesiącu wakacji zanotowano prawie 6000 cyberwłamań. Cele większości ataków mieściły się w USA, Wielkiej Brytanii, Izraelu oraz Indiach. Według ekspertów potencjalny atak USA na Irak może wywołać także wojnę elektroniczną – jej celem staną się np. elektrownie, wodociągi, szpitale...

Orange czy Idea?

Część klientów sieci komórkowej Idea otrzymała od swojego operatora porcję comiesięcznej korespondencji na... druczkach z logo sieci Orange! Nie ma w tym nic dziwnego, w końcu Ideą rządzi TP S.A., a w niej duże udziały ma France Telekom. Ten ostatni zaś jest operatorem kilku sieci komórkowych, działających na całym świecie pod marką Orange. Od jakiegoś czasu wiadomo, że Francuzi mają zamiar wprowadzić swoją markę także na polski rynek, choć jeszcze nie wiadomo kiedy. Prezentacja nowego logo mogła być jeszcze wynikiem pomyłki, ale to już wkrótce...

I jeszcze jeden, i jeszcze raz...

Zauważyłem, że temat pisania gier często przewija się na łamach CLICKA! Pomimo złośliwości Randalla cały czas część z Was pragnie gorąco coś STWORZYĆ. Zgadzam się w zupełności z Jackiem, że napisanie gry na miarę DIABLO czy HOM&M IV przerasta możliwości 99,99% z Was (i nas też), lecz widzę wyjście. Stosunkowo prosto można zrobić fajną mini-grę w technologii Flash (program Macromedia Flash). Dodatkową atrakcją jest możliwość jej umieszczenia na stronie WWW. Jeśli naprawdę macie chęć, do dzieła! Zaskoczcie nas czymś wybijającym się ponad przeciętną!

--Frogger

Zdjęcie Agnieszki

Pisaliście, że zamieścicie zdjęcie Agnieszki w cekinach. Gdzie ono jest?

Vasko'X

Jasne, już publikujemy. Wygląda smakowicie, prawda? (PS. Sorry za brak cekinów...)





Pytania i odpowiedzi

Cześć! Mam do Was kilka pytań:
1. Kiedy dacie drugą część naklejek z Pokemonami?
2. Trudno wyjmuje się płyty CD z pudełek, czy możecie coś z tym zrobić?
3. Zdarzyło mi się, że czytając tekst, było napisane, że dana gra będzie w języku polskim, jednak na stronie nie było znaczka PL!
4. Możecie dawać nowsze gry z ładniejszą grafiką?
5. Kiedy będzie wydanie specjalne CLICKA?

Haker

Ad1. 30 lutego albo 31 listopada. Zastanawiamy się nad jednym z tych dwóch terminów.
Ad2. Tak. Zadzwoń, a wyjmiemy je za ciebie. Będziesz musiał tylko pokryć koszty taksówki na trasie redakcja > twój dom > redakcja.
Ad3. Jak zwykle, winą za ten fakt należy obarczyć chochlika drukarskiego (oby sczezł).
Ad4. Jeszcze nowsze niż AQUANOX i z jeszcze ładniejszą grafiką? Mogą być kłopoty...
Ad5. FANTASY co dwa miesiące, a ostatnio KONSOLE. Mało?



Chcemy napisać grę!

Wraz z kolegą chcielibyśmy napisać grę á la HEROES III, lecz nie znamy żadnego programu, który mógłby nam to umożliwić. Czy redakcja CLICK! mogłaby nam pomóc? Jeśli tak, to uprzejmie prosimy o przesłanie nazw takich programów, a jeśli to możliwe, to ich opis i instrukcję obsługi. Z góry dziękuję i pozdrawiam.

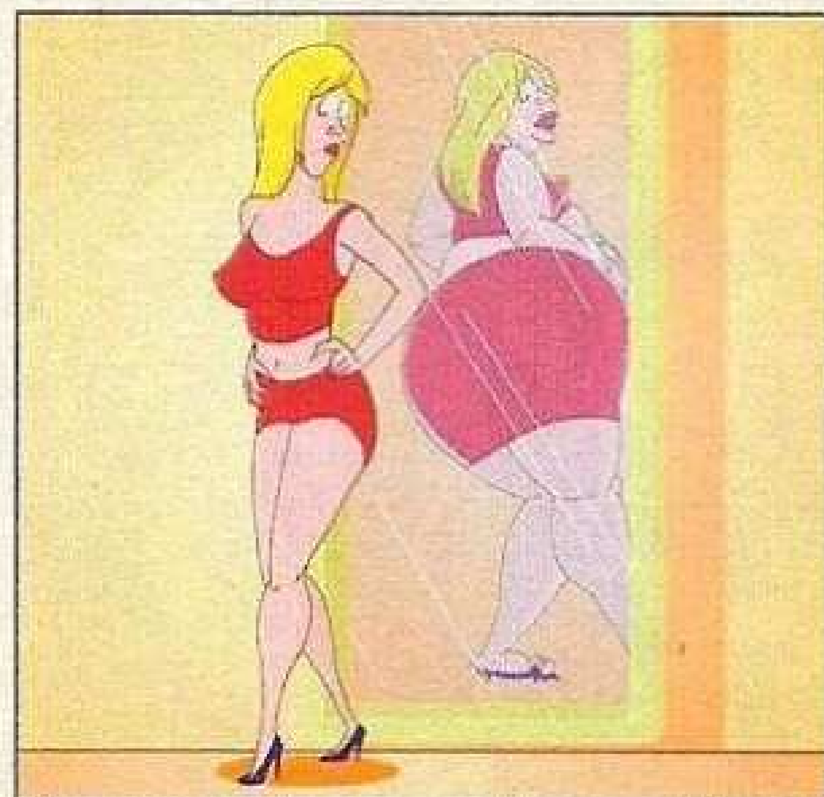
Darknes

A ja wraz z kolegą chciałbym nakręcić taki film, jak „Władca Pierścieni", ale nie wiem jak! „Hirołsów" kilkudziesięciu najwyższej klasy fachowców (zawodowych programistów i grafików) robiło przez mniej więcej dwa lata.



Chcę gołej baby!

W Fantasy z sierpnia 2002, w rozmowie z Jackiem „Randallem" Piekarą, Tomasz Kołodziejczak powiedział, że każde pismo powinno mieć rozkładówkę z gołą babą. Dlaczego u Was jej nie ma? A poza tym: zarąbiste były opowiadania w Fantasy, szczególnie „Z pamiętnika obłąkanego grabarza" i „Sługa Boży". Pogratulujcie ich autorom. Tekst Froggera, ten o broni masowego rażenia z Fantasy był fantastyczny! Dzięki. Dopiero on uświadomił mi niebezpieczeństwo. Taak... od zawsze wiedziałem, że ktoś mnie śledzi:)





Juzek z Miechowa

Ja też uważam, że rozkładówka z gołą babą byłaby świetna, zwłaszcza gdyby rzeczona baba miała co najwyżej dwadzieścia kilka lat i wymiary 90x60x90 (kto nie wie, co te liczby oznaczają, jeszcze nie potrzebuje rozkładówek z gołymi babami :)). Niestety, Frogger preferuje rosłych, rozebranych blondynów, najlepiej ze skórzanymi pejczami w dłoniach i z obrożami na szyjach (obrożę próbował już przymierzać Krogerowi!). A na publikowanie takich świństw pozwolić mu przecież nie możemy!

Tak, tak. Głodnemu chleb na myśli. Pisząc miesiąc temu o swojej karierze snajpera w Czeczenii, Randall zapomniał dodać, że zakończył ją smętnie: w tureckim więzieniu o zaostrzonym rygorze. Od tej pory po nocach śnią mu się pejcze, obroże i wielcy dominatorzy. Stąd też ta agresja względem większości mężczyzn... A przecież ja i Krooger to wzór cnót wszelakich! [Frogger]



Będę dla Was robił screeny!

Piszę do Was w sprawie robienia screenshotów. A więc mam pytanie, czy mogę robić dla Was screeny z gier i czy mogę przesłać do Was kilka takich próbnych screenshotów.

D@rk Moon



A nie masz nic lepszego do roboty? Myślisz, że mamy kłopoty z naciśnięciem przycisku Scroll-Lock w programie HyperSnap?



Cool porady

Ma dla Was kilka porad:
1. Dlaczego dajecie taki super papier? Wystarczy coś w stylu „srajtaśmy". Gazeta po przeczytaniu dziesięciu stron powinna się podrzeć, żeby czytelnik kupił drugi egzemplarz.
2. Dlaczego tak fajnie odpowiadacie na listy? Dlaczego robi to LuZaK Randall? Powinien to być ktoś przemądrzały i z poczuciem humoru nocnika.
3. Dlaczego piszecie takie luzackie recenzje? Popatrzcie tylko na [tytuł ocenzurowany – Randall]. Oni piszą tak: „<tytuł pisma> ubolewają nad faktem, że gra została wydana w angielskiej wersji językowej". Albo: „<tytuł pisma> są zawiedzeni, iż gra jest taka droga"
4. Nie podpisujcie się pod recenzjami (róbcie, jak pismo wymienione powyżej). Po co czytelnik ma się z Wami utożsamiać? Piszcie tak: „CLICKOWI! spodobała się grafika, ale ma pewne wątpliwości co do odniesienia sukcesu przez ten produkt".
5. Dlaczego macie taki COOL klimacik?
6. Po jakiego diabła dajecie takie fajne gierki? Pełna wersja musi znudzić się graczowi w ciągu miesiąca, aby kupił kolejny numer pisma. Mnie jeszcze nie znudziło się SPEED BUSTERS.
7. Po co tyle stron? Lepiej dać 30, żeby czytelnik przeczytał wszystkie artykuły w ciągu kilkunastu minut.
8. Dlaczego dobór Waszych tematów jest tak trafny? Lepiej w lipcu dać recenzje gier, w sierpniu Internet, a we wrześniu poradniki.
9. Dlaczego macie taką wspaniałą szatę graficzną? Przecież odwraca ona uwagę czytającego od tekstu, przez co trudno mu jest zrozumieć tekst.
10. Dlaczego robicie tak uniwersalne pismo? Przez to nie mogę w spokoju przeczytać CLICKA!, bo mi go starszy wyrywa z rąk.
Lepiej posłuchajcie moich rad!!!

Radek

Na listy odpowiada: Jacek „Randall" Piekara & Frogger™. Redakcja zastrzega sobie prawo do dokonywania skrótów w cytowanych listach.





PS: Zapraszam wszystkich na moją stronę o MAX PAYNE: http://paynemax.w.interia.pl!

CLICK! wyraża zadowolenie z racji zapoznania się z twoimi uwagami. Niemniej jednak CLICK! nie sądzi, aby mógł się do nich kiedykolwiek zastosować :)



Jestem w szoku!

Nie wiem, jak to napisać, ale walnę prosto z mostu, czy wy jesteście normalni?! Kiedy kupiłem dziewiąty numer CLICKA!, ujrzałem płytę CD z całkiem nową grą. Pomyślałem, że Frogger nieźle się postarał. W domu rozerwałem folię, wziąłem opakowanie z CD i doznałem szoku, psychicznego, fizycznego, termicznego oraz duchowego. Otóż moim oczom ukazały się dwa CD!!! Gdy otrząsnąłem się z wrażenia, pomyślałem, że zwariowaliście, nikt bowiem przy zdrowym rozsądku nie sprzedaje tak świetnego pisma z 2 CD za tak niską cenę!!!(6,99 zł). Jesteście najbardziej zwariowaną redakcją na świecie, ale kocham Was za to, kocham wasze pismo, kocham Randalla, Froggera teeż, jesteście THE BEST OF THE BEST!!! Czytałem ostatnio list Radosława do Was. Pisał on, że jak dostanie parę upominków (czapeczkę, T-shirt rozmiar M, katalog itp.), to będzie uszczęśliwionym i docenionym czytelnikiem. Nie rozumiem go. Ja czuję się uszczęśliwiony i doceniony, kiedy mogę trzymać w ręku CLICKA!

Józek Naczepa

PS. Czy jak się pocałuję Froggera, to zmieni się w piękną księżniczkę ?

Dzięki za miłe słowa. My też kochamy takich czytelników jak ty! A co do Froggera, to on został już pocałowany (Agnieszka do tej pory co chwila nerwowo przemywa usta, niczym lady Makbet dłonie) i miał zamienić się w pięknego królewicza. Heh, heh, coś nie wyszło, prawda?



Strona WWW CLICKA!

Opiszę pewną prawdziwą historię, która wydarzyła się przed chwilą: wchodzę sobie kulturalnie na Net, sprawdzam pocztę i okazuje się, że nie mam co robić. Od niechcenia wchodzę sobie na stronę www.click.pl (aby sprawdzić, czy moje ukochane pisemko, które czytam od testowego numeru, ma już swoją stronkę i-netową) i nagle wyskakuje mi coś takiego: „Wpisz swoją nazwę użytkownika i hasło. OBSZAR: Top Secret". I jedno pytanie mnie dręczy: dlaczego nie chcecie pokazać światu swojej strony? Pozdrowienia dla całej redakcji (zwłaszcza dla Randalla za krytykę Froggera!)

Tobink

Kwestię strony internetowej CLICKA! wyjaśnialiśmy wielokrotnie, tak więc nie widzę potrzeby, by do tego wracać. Naprawdę to nie zależy od nas i musicie uzbroić się w (anielską) cierpliwość...



Konsole rulez!

Pomysł z wypuszczeniem CLICK! KONSOLE był naprawdę kuciowy! Jestem posiadaczem PS2 i nie zamierzam tej konsoli wymieniać do momentu, kiedy pojawi się piłęcja przewyższająca w notowaniach PRO EVOLUTION SOCCER, pomijając oczywiście ŁINING ELEWENY i kolejne części PES'a!

W numerze sierpniowym (a były jakieś wcześniejsze???) najbardziej podbał mi się dział o wiecznie żywej konsoli DREAMCAST. Nie jestem konsolowym rasistą i właściwie interesuje mnie wszystko, co dobre na rynku. A im bardziej zacięta konkurencja (zdrowa konkurencja), tym oczywiście lepiej. Szkoda SEGI. Wiadomo. Ale dla mnie to nawet dobrze, że się przenoszą m.in. na sprzęt Sony. Dzięki temu może się kiedyś pokuszę o SOUL CALIBURA (dobrze napisałem?). Nie pomińcie tego tytułu w następnym numerze, bo inaczej go nie kupię! Aha! Dzięki za porównanie (chociaż nie bezpośrednie) TEKKENA i FIGHTERA!

Ricken 18

Widzę, że od czasów mojej młodości slang trochę się zmienił :), gdyż słowo „kuciowy" bardziej przypomina mi pewne określenie na „ch", które w swej formie przymiotnikowej bynajmniej nie jest komplementem! Tak czy inaczej, cieszymy się, iż KONSOLE podobały się zagorzałemu maniakowi. Zapewne niedługo ukaże się następny numer.



Kapitalistyczni zdziercy...

Dawniej CLICK! kosztował 3,5 złotego i to było w porządku, obiecywaliście, że nigdy nie podniesiecie ceny, a teraz co? Za CLICKA! trzeba płacić aż siedem złotych, a do tego zarabiacie koszmarne pieniądze na czytelnikach chcących wygrać nagrody SMS! Powinniście robić to za darmo, a pismo powinno kosztować nie więcej jak złotówkę. Albo już podnieście cenę do 12 złotych i dawajcie CD z pełnymi wersjami najnowszych gier...

Final Revenger

Hmm, owszem, CLICK! kosztował 3,5 zł, ale to było dawno temu. Musisz wziąć pod uwagę większą objętość (papier i druk kosztują), płytę CD (tłoczenie kosztuje) oraz pełną wersję gry (licencja kosztuje). Dodatkowo sprawę pogarsza jeszcze fakt, że w marcu tego roku nasz kochany rząd postanowił nakraść jeszcze więcej niż zazwyczaj i wprowadził 22% podatek VAT na licencje na oprogramowanie, w związku z czym za gry dołączane do pisma musimy płacić prawie o 1/4 więcej niż kiedyś. Jak zsumujesz te wszystkie fakty, nie powinno cię już dziwić, że cena CLICKA! poszła w górę...

Teraz kwestia SMS'ów. Gdy wysyłasz do nas kartkę z odpowiedzią, płacisz tyle samo, a może i więcej, zaś pieniądze bierze w całości Poczta Polska. Jeżeli zaś zdecydujesz się na SMS, stracisz mniej czasu, nie będziesz musiał biec na pocztę, zaś część pieniędzy trafi do nas i natychmiast zostanie zainwestowana w CLICKA!, czego efekty będziesz mógł oglądać w kolejnym numerze. Prawda, że tak jest lepiej?

[Frogger]



Regulamin konkursów CLICKA!

- Czytelnicy mogą brać udział w dowolnej liczbie konkursów, ale nie mogą przysyłać więcej niż jednego zgłoszenia na osobę w ramach jednego konkursu (wyjątek stanowią konkursy SMS).
- Osoby niestosujące się do tej reguły nie biorą udziału w losowaniu nagród z numeru.
- W losowaniu nie biorą udziału zgłoszenia, które nie zawierają czytelnie podanego imienia i nazwiska oraz kompletnego adresu pocztowego uczestnika (nie dotyczy konkursów SMS).
- Adres konkursy@click.pl służy wyłącznie do przysyłania rozwiązań konkursów. Do korespondencji z redakcją służy konto click@click.pl.
- Sposób wysyłania odpowiedzi (SMS lub e-mail) określony jest zawsze przy danym konkursie.

Drodzy Czytelnicy!
Przypominamy, że nasz dział porad nie zastąpi wizyty w serwisie – większość awarii sprzętu, zwłaszcza tych niezwiązanych z używanym oprogramowaniem, wymaga bezpośredniej interwencji fachowców. Pamiętajcie też, że otwierając obudowę komputera, możecie stracić gwarancję. Prosimy także o nieinstalowanie programów „ulepszających" wasz komputer, jeśli nie jesteście pewni co do skutków ich działania i nie posiadacie wiedzy pozwalającej Wam uniknąć ewentualnych kłopotów. I na koniec ostatnia prośba: jeśli już zdarza Wam się używać pirackich kopii programów, nie zwracajcie się do nas o pomoc, gdy coś nie działa jak należy – po prostu kupiliście wybrakowany produkt bez żadnej gwarancji i wsparcia technicznego.

ZIPy i DOS...

*Mam pytanie: jak rozpakować pliki *.zip w DOSie?*

Aby rozpakować plik *.zip w DOSie, musisz mieć program Pkunzip. Znajdziesz go np. pod adresem http://www.9lo.lublin.pl/dowload/progs/pakery/pkzip. W celu rozpakowania pliku musisz użyć następującej komendy: *pkunzip nazwa.pliku*. *Dużo wygodniej jest jednak zrobić to pod kontrolą Windows...*



Problem z ftp

Nazywam się Damian, komputer posiadam od dwóch lat. Potrafię wykonać stronę WWW (mam ją na HDD), lecz gorzej mi idzie z przesłaniem plików poprzez ftp... Mam CuteFTP, odpowiednio skonfigurowane połączenie. Gdy się połączę, poprawnie zaloguję i chcę wysłać jakiś plik, to wyświetla się coś takiego:

STATUS:> Login successful
COMMAND:> TYPE I
200 Type set to I.
COMMAND:> pwd
257 "/" is current directory.
COMMAND:> TYPE A
200 Type set to A.
STATUS:> Retrieving directory listing...
COMMAND:> PASV
227 Entering Passive Mode (212,77,101,150,167,41)
COMMAND:> LIST
STATUS:> Connecting data socket...
ERROR:> Failed to establish data socket
ERROR:> Timeout
COMMAND:> CWD

Jak długo wysyła się np. 1 MB danych poprzez ftp przy połączeniu około 44 000?

Damian

Z podanego przez ciebie opisu wynika, że próbujesz połączyć się z serwerem w tzw. passive mode. Taki sposób łączenia może być nieakceptowany przez niektóre serwery. Na początek spróbuj więc wyłączyć w ustawieniach programu CuteFTP tryb passive mode. Aby to zrobić, wyedytuj właściwości połączenia – odszukaj opcję USE PASSV MODE i ją wyłącz. Jeśli łączysz się z Internetem poprzez łącze stałe chronione firewallem, wyłączenie passive mode może uniemożliwić ci połączenie z jakimkolwiek serwerem ftp. Jeśli tak jest, będziesz musiał założyć sobie konto na takim serwerze, który akceptuje połączenia w trybie passive mode.

Trudno podać dokładny czas potrzebny na wysłanie 1 MB danych – prędkość łącza zazwyczaj zmienia się w zależności od natężenia ruchu w Sieci. Teoretycznie modem 44000 bps może wysyłać dane z szybkością około 5.5 kB na sekundę, czyli 1 MB (1024 kB) będzie przesyłany przez 186 sekund... Tyle matematyki – rzeczywistość jest jednak bardziej brutalna, tak więc licz się raczej z czasem około 4-6 minut.



Szalony CD-ROM

Mam pewien problem: czasami (coraz częściej), gdy chcę wysunąć CD (przez naciśnięcie guzika), szuflada nie otwiera się. Słyszę, jak (po jakimś czasie) szuflada zamyka się z powrotem, gdy nacisnę drugi raz, szuflada dopiero się otwiera. Podobnie jest z zamykaniem: trzeba ją popchnąć. Zgłaszałem to do serwisu, ale mówią, że u nich to nie występuje. Macie jakiś pomysł? Może jakoś ją wyczyścić?
Czy do płyty głównej MS-6156ZX można bez niczego podłączyć GeForca 2/3/4, jeżeli tak, to którego najlepiej?

Dandzor

Nie piszesz, czy to zjawisko występuje, gdy w środku jest CD, czy też przy pustym napędzie. Jeśli dzieje się tak bez płyty i napęd po prostu nie reaguje na wciśnięcie przycisku, może oznaczać to jakąś usterkę mechaniczną. Sprawdź, czy równie długo musisz czekać na wysunięcie tacki poprzez wybranie ikonki napędu CD w Windows i kliknięcie w opcję „Wysuń" w menu kontekstowym. Pamiętaj też, że gdy w czytniku jest płyta i chcesz ją wyjąć, potrzeba kilku sekund na wyhamowanie krążka – stąd może się brać opóźnienie. Być może twój napęd jest na tyle zużyty (lub uszkodzony), że wymaga naprawy. Jeśli dalej będziesz obserwował takie dziwne zachowanie, oddaj sprzęt do serwisu i zażądaj, aby ci udowodnili (pokazali), że wszystko jest w porządku. W miarę możliwości unikaj też ręcznego zamykania szuflady napędu – nie jest to zalecane, gdyż skraca życie czytnika.

Twoja płyta główna jest konstrukcją dosyć starą. Mimo wielu prób, nie udało nam się odszukać wiarygodnych danych opisujących jej parametry. Wydaje nam się jednak, że posiada ona starszą, wolną wersję szyny AGP x2. W takiej sytuacji zakup jakiejkolwiek nowoczesnej karty graficznej wydaje się stratą pieniędzy, gdyż nawet najszybszy GeForce będzie mocno ograniczony przepustowością szyny AGP. Chyba że zaczniesz od zamiany karty, a wkrótce płyty głównej i procesora. Co do samych GeForce'ów, to panują tu dwie proste zasady: po pierwsze – im wyższy model, tym lepszy. Po drugie – wyższy model MX jest porównywalny ze znacznie tańszą wersją Ti lub Pro z niższym numerkiem (np. GeForce 2 Titanium i GeForce 3 MX w praktyce nie będą zbyt wiele się różniły).



Jak schować dysk?

Czy jest jakaś mozliwość zabezpieczenia lokalnych dysków twardych przed niepowołanymi użytkownikami? Czy są w tym celu potrzebne jakieś programy? Mój system to Win98SE.

Aleks

Oczywiście, że tak! Możliwe jest zabezpieczenie dysku przed niepowołanym dostępem, choć dostępne metody różnią się skutecznością i... ceną, jaką trzeba za nie zapłacić. Stosunkowo łatwą metodą zabezpieczenia danych na dysku jest... wyjmowanie dysku i chowanie go w bezpieczne miejsce. Aby tak zrobić, potrzebna ci będzie jedynie tzw. szuflada (koszt rzędu 50-60 zł). Inną metodą jest skorzystanie z jakiegoś programu szyfrującego dane (pliki lub całe katalogi). Niepowołany użytkownik ma w tym wypadku dostęp do dysku, ale bez znajomości hasła znajdujące się na nim rzeczy są dla niego bezużyteczne. Tego typu oprogramowanie znajdziesz w Internecie na serwerze Tucows – np. http://www.tucows.com/system/fileencryption95.html.



Uszkodzony napęd?

Kupiłem niedawno nową nagrywarkę i chyba coś z nią jest nie tak. Nie mogę odczytać niektórych płyt CD, które bez problemu czytają się u kolegi na starym CD-ROMie. W serwisie powiedzieli, że napęd jest dobry. Pomocy! Co mam robić?

Marcin

Rzeczywiście, napęd może być w porządku. Płyta CD może być nagrana na wiele sposobów, zgodnie z odpowiednimi standardami określonymi przez producentów tego typu urządzeń. Niestety, niektóre napędy zwyczajnie nie są zgodne z danym standardem i nie potrafią odczytywać niektórych płyt. Bardzo często tak się dzieje, gdy nośnik zawiera trochę więcej danych niż wynosi jego pojemność. Niestety, nie istnieje lekarstwo na taką przypadłość – najlepiej już przy kupnie sprzętu dowiedzieć się, co potrafi dane urządzenie.



Za wolny modem...

Testując gry z waszego CD za pomocą TESTERA (Komputer ŚWIAT GRY), okazało się, że mój napęd CD-ROM 52x odczytuje płyty z prędkościami poniżej 40x, np. 32x, 36x, a nawet 26x! Z czym to jest związane i jak rozwiązać ten problem? Napęd CD został zakupiony 22 miesiące temu, więc o gwarancji lepiej zapomnieć.
Kolejny problem dotyczy mojej karty graficznej. Posiadam SVGA AGP nVidia Riva TNT2 Vanta 16MB. Tester z płyt dołączonych do KŚ GRY kika miesięcy temu pokazywał, że posiadam Akcelator 3D, a teraz już nie. Dlaczego? Czy do poprawnego działania wymienionych urządzeń należy ściągnąć z Internetu sterowniki? Jeśli tak, to proszę o podanie mi adresu stron WWW z odpowiednimi sterownikami.

Maker

Takie pytania powinieneś raczej zadać redakcji KŚG – to w końcu oni zamieścili opisane programy i powinni wiedzieć, czemu podają tak dziwaczne wyniki... Prędkość napędu CD podawana przez producenta jest prędkością maksymalną, z jaką może działać urządzenie. Jednak w zależności od tego, z jakiego obszaru krążka dane są czytane, wartość ta może się zmieniać. Również stan powierzchni płyty (zabrudzenie itp.) ma wpływ na szybkość. Aby jednak otrzymać wiarygodne wyniki, trzeba przeprowadzić kilka testów różnymi programami. Dopiero wtedy dowiesz się, czy płyta sama z siebie jest wolna, czy też twój program kłamał...
Co do karty graficznej, to nie wiemy, czemu nagle program z Komputer Świat Gry nagle uznał, że twoja Riva TNT2 to już nie akcelerator. Cóż, życie potrafi zaskoczyć...

Wasze strony WWW



www.fantasy.prv.pl

Według autorów ta witryna poświęcona jest tematyce fantasy. Niestety, ilość materiałów tu zawartych jest tak niewielka, że należałoby użyć czasu przyszłego – ta witryna będzie poświęcona fantasy. Na razie można tutaj zajrzeć w celu obejrzenia grafiki.

NASZA OCENA ★★★★



http://www.ofp.of.pl

Ta strona poświęcona jest grze Operation Flashpoint. Znajduje się tu sporo ciekawych materiałów, niestety błędy w budowie stron (czarne teksty na czarnym tle) skutecznie uniemożliwiają skorzystanie z niektórych opisów i porad. Nad tym trzeba popracować!

NASZA OCENA ★★★★



http://www.pottersite.of.pl

Strona o Harrym Potterze zamyka nasz przegląd waszych witryn www. Tym razem autorowi udało się połączyć ciekawą treść z ładnym wyglądem i wygodą nawigacji po serwisie. Być może nie jest to szczyt elegancji, ale jak na amatorską stronę prezentuje się doskonale.

NASZA OCENA ★★★★

JAK OCENIAMY STRONY WWW?

Oceniając strony, bierzemy pod uwagę następujące rzeczy: wygląd, czas wczytywania, łatwość nawigacji, prawidłowe działanie w różnych przeglądarkach WWW, zawartość merytoryczną. Maksymalna ocena to ★★★★★

Rozwiązania konkursów

Drodzy Czytelnicy! W wyniku awarii systemu część z Was mogła otrzymać informację o udzieleniu złej odpowiedzi w konkursach SMS. Wszystkie zgłoszenia będą ponownie weryfikowane i wezmą udział w losowaniu nagród, jeśli tylko nadesłana odpowiedź była poprawna. Za zaistniałe zamieszanie serdecznie przepraszamy!

Konkursy SMS z nr 8 – ciąg dalszy

Microsoft: Robert Chałupniczak z Poznania; **Asterix:** Sebastian Zań z Biłgoraju, Mateusz Śliwiński z Łąska, Paweł Maleszka z Cieplic, Bartłomiej Szumny z Mogilnicy, Filip Grzejszczyk z Piaseczna, Arkadiusz Węgrzecki z Radomia, Sebastian Sobolewski z Warki; **Resident Evil:** Jarosław Wojciechowski z Lublina, Anna Sękulska z Sieradza, Tomasz Stempowski z Boguchwały, Karol Paczkowski z Chełmna, Teresa Hawryszuk ze Szczecina, Marta Piątkowska z Zielonej Góry, Faustyn Talacha z Warszawy, Mariusz Lis z Trzebnicy, Artur Nowacki z Ciechanowa, Rafał Piotrowski ze Szczecina, Bartosz Mikołajczyk z Wrocławia, Zbyszek Myglarz z Wielunia, Rafał Madoński z Poznania, Damian Mękal z Wierztchoławic

Konkurs internetowy Tenbit.pl

Prenumeratę CLICKA! wygrali: Daniel Szwejkowski z Pruszkowa, Ignacy Hałas z Bielska-Białej, Sławomir Pizur z Bytomia

Konkurs jubileuszowy (4/02)

Wszystkich uczestników przepraszamy za długi czas oczekiwania na ogłoszenie wyników. Mamy nadzieję, że wygrane nagrody zrekompensują Wam ten czas. **Konsolę Xbox** dostanie Adam Karp z Lublina; **płytę główną Gigabyte z procesorem AMD Duron** otrzyma Jędrzej Zatoń z Poznania; **zegarki CASIO** wygrali Roman Koryczan z Opola i Adam Borkowski z Warszawy. **Pakiety oprogramowania firmy Symantec** otrzymają Dominik Komaszyński z Katowic, Leszek Perdziak z Mieszkowa, Michał Janiec z Częstochowy i Mariusz Traczyński z Łęgowa; **gry Heroes Chronicles** dostaną Krzysztof Jagielski z Iławy i Maciej Hopek z Poznania; **komputerowe encyklopedie PWN** wylosowali Robert Balcerowicz z Rudy Śląskiej, Dominika Bazylińska z Żonek, Marcin Szary z Lublińca, Adam Całus z Polic; **klawiaturę Microsoft** dostanie Michał Wolny ze Zbąszynka. **Pakiety 10 płyt CDR** otrzymają Paweł Wydra ze Świdnina, Kajetan Maślany z Iławy, Jarosław Nyga z Łopuszna, Jacek Komorowski z Wrocławia; **grę Microsoft Flight Simulator** dostanie Łukasz Galica z Poronina. **Nagrody dodatkowe** otrzymają: Maciej Hankiewicz z Poznania, Michał Frączek z Płocka, Tomasz Frydecki z Malborka, Marcin Batut z Krakowa, Jarosław Ciszewski ze Zbąszynia, Piotr Zielonka z Rożwienicy, Maksymilian Kulawiak ze Stargardu Szczecińskiego, Łukasz Lipiński z Bielska-Białej, Rafał Paliga z Łaz, Robert Honiszewski z Katowic, Piotr Zubel z Mysłowic, Jakub Domżała z Bydgoszczy, Bartłomiej Gąsior z Mielca, Wojtek Politowski z Wągrowca, Andrzej Wiszowaty z Moniek, Michał Ochwat z Nowego Sącza, Bartosz Kaczmarek z Łodzi, Dominik Przybylski z Wągrowca, Sylwester Rzeczyca z Trynicza, Ryszard Czypicki z Torunia, Mateusz Włosiński z Mysłowic, Wojtek Napieczyński z Pruszcza, Adam Nosewicz z Gorzowa Wlkp., Piotr Augustyniak z Sierakowa, Marcin Herbaczewski z Warszawy, Krzysztof Wierzyk z Pudliszek, Piotr Kawałkowski z Płocka, Michał Kuba z Warszawy, Paweł Rudowski ze Starej Miłosnej, Jolanta Głaz-Leciej z Głogowa, Krzysztof Puławski z Pieniężna, Mariusz Machniak z Tczewa, Błażej Golz z Bełchatowa, Radosław Guźniczak z Sycewic, Mateusz Rajczewski z Tarnowa, Adrian Gala z Węgierskiej Górki, Krzysztof Wadecki z Torunia, Marcin Grzywa z Wrocławia, Łukasz Kwiatkowski z Będzina, Paweł Kędzierski z Chojnic, Artur Niedzielczyk z Nowego Sącza, Jan Karaśkiewicz z Mysłowic, Marcin Kochański z Rejowca, Damian Olejniczak z Łasku, Tomasz Lutyński z Młodzieszyna, Alekszader Okorski z Warszawy, Damian Balcerzak z Koła, Rafał Kuć z Mrozów, Michał Żurakowski ze Szczecina, Marcin Wilim z Dąbrówki Górnej, Karol Domagała z Piekoszowa, Szymon Kupiński z Sokołowa Podl., Dominik Krysiak ze Sterdzynia, Piotrek Rosiński z Wrocławia, Marcin Nawrot z Żor, Maciek Michalski ze Skarżyska Kamiennej, Michał Golin z Warszawy, Wojciech Borowski z Mysłowic, Małgorzata Nawrocka z Poznania, Dominik Czaplicki z Działdowa, Robert Bareja z Płochocina, Marcin Boratyński ze Strzelina, Piotr Kosior z Tarnobrzegu, Sebastian Skiba z Wolkowa, Maciej Wolak z Padwi, Wojciech Grabowski z Mysłowic, Rafał Kołota z Mińska Maz., Piotr Sidor z Legnicy, Łukasz Kubiak z Łodzi, Robert Gołąb z Dębicy, Wojtek Zając z Lublina, Tomasz Babecki z Chrzanowa, Michał Kaliszewski z Ostrołęki, Tomasz Koźlik ze Stargardu Szcz., AnnaWanczura z Bydgoszczy, Patryk Borzuchowski z Gliwic, Radosław Turek z Mołowa, Jacek Lewandowski z Lubonia, Damian Wieczorkowski z Łodzi, Oskar Wojski ze Świętna, Piotr Paturej z Wrocławia, Marek Kaufman z Zielonej Góry, Kamil Kalemba ze Zdziarca, Tomek Przychodzeń z Kurowa, Świętosław Gralewski z Gliwic, Tomasz Dobrzyński z Piotrkowa Tryb., Mateusz Wawrzynek z Cieszyna, Waldemar Zawisza z Oleszyc, Maciej Figura z Milówki, Patryk Cichorz z Płocka.

Przypominamy, że czas oczekiwania na nagrodę nie zależy tylko od naszej redakcji, ale i szybkości działania fundatorów nagród. Bardzo prosimy o cierpliwość. Gwarantujemy, że wszystkie nagrody dotrą do zwycięzców. Prosimy pamiętać, że warunkiem otrzymania nagrody w konkursie SMS jest możliwość kontaktu telefonicznego z uczestnikiem!



Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K.
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa
www.bauer.pl

Redaguje zespół:
Piotr Moskal (redaktor naczelny) ☎ /0#22/ 517-02-47
Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) ☎ /0#22/ 517-01-93
Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) ☎ /0#22/ 517-01-94, fax /0#22/ 517-04-68,
Michał Cichy (dział gier, reklamacja płyt CD) ☎ /0#22/ 517-04-84

Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w tym numerze:
Kamil Juliański, Paweł Karaszewski, Artur Kowalski, Tomasz Kowalski, Marcin Kułakowski, Marek Lenarcik, Grzegorz Młodawski, Maciej Ogiński, Maciej Waszkiewicz, Aleksander Winciorek, Michał Zacharzewski

Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondencji:
„CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA
e-mail: click@click.pl

Dział reklamy:
Monika Walczak (kierownik), Aleksandra Blicharz, Maciej Szwajkowski ☎ /0#22/ 517-05-18

Druk:
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie oraz DPA Printing Company Kraków

ISSN 1509-0558



UWAGA

Przypominamy, że redakcja nie prowadzi działalności handlowej i nie zajmuje się dystrybucją opisywanych gier oraz akcesoriów. Nie udzielamy również informacji i porad telefonicznych dotyczących kodów do gier lub sposobów ukończenia danej gry.

CLICKERS & PRZYJACIELE













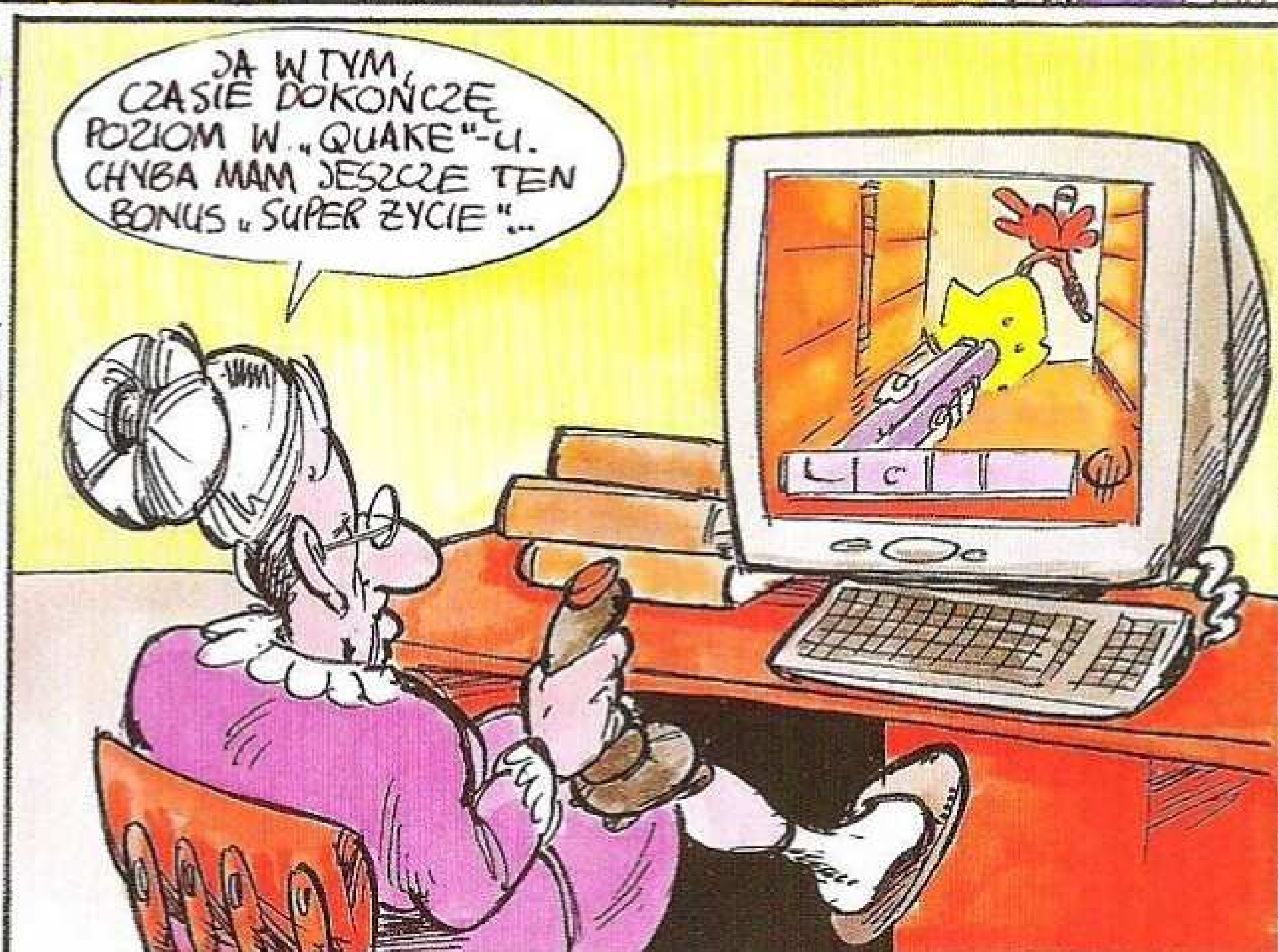




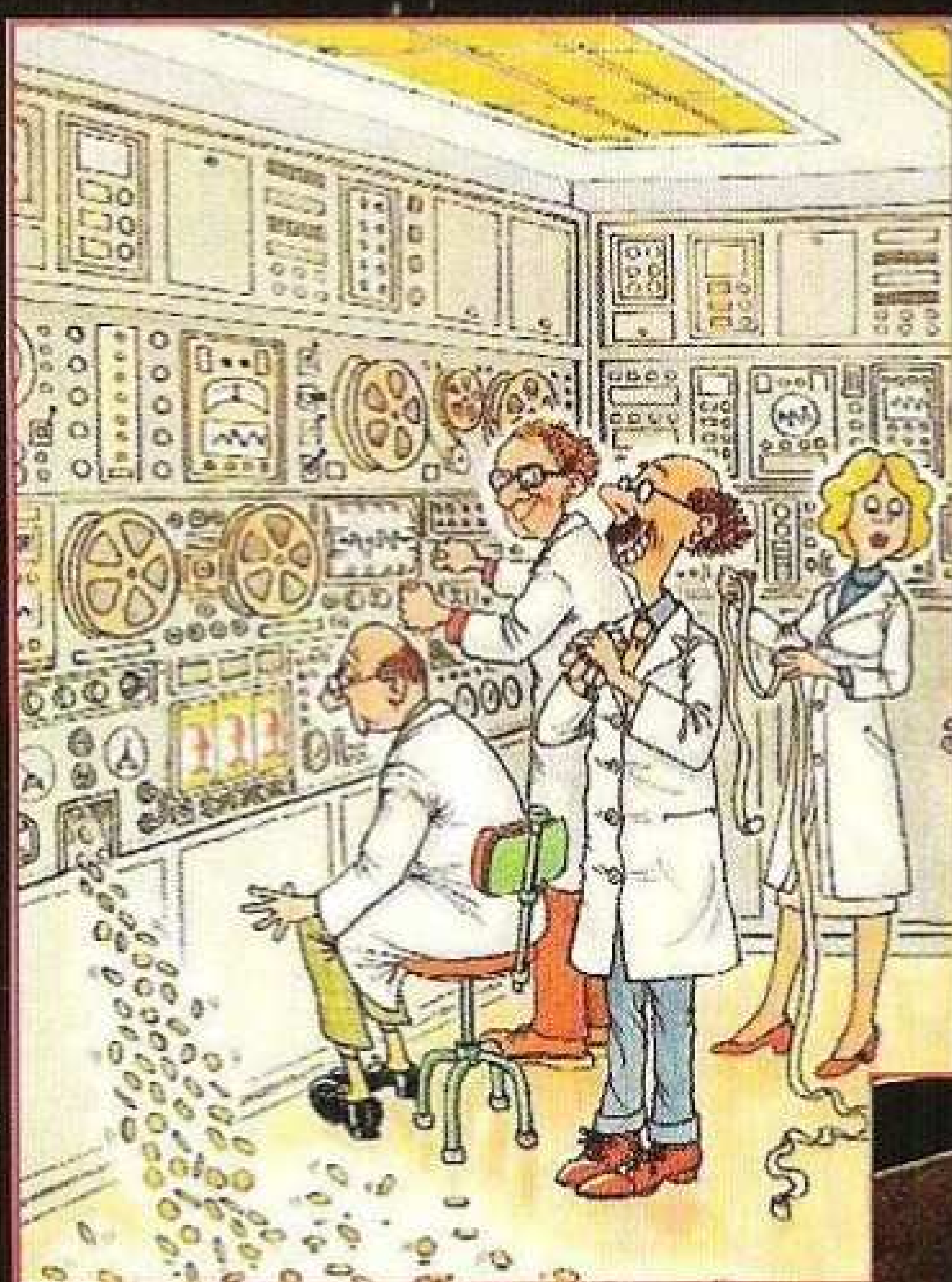








CZARNY HUMOR... i nie tylko

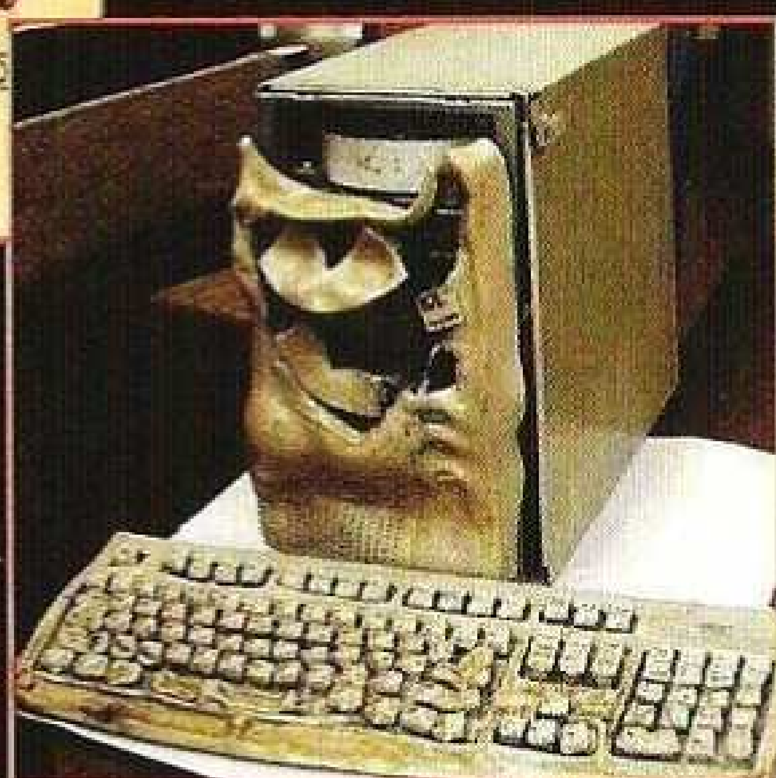


- Dlaczego procesora Pentium nie nazwano 586?
- Ponieważ gdy na pierwszym Pentium dodano 486 i 100, otrzymano 585.999983605...

- Ilu programistów potrzeba, aby wymienić żarówkę?
- Ani jednego, bo to wina hardware'u!

- Ilu ludzi z Microsoftu trzeba, aby wymienić żarówkę?
- Też ani jednego: Bill Gates ogłasza ciemność jako nowy standard i po kłopocie.

Stopnie wtajemniczenia hakera:
0) ma komputer
1) czyta prasę fachową
2) ma płytę CD z Linuxem
3) wie, jakiego Linuxa ma na płycie
4) raz próbował zainstalować Linuxa
5) kilka razy próbował instalować Linuxa, ale „miał badziewną wersję"
6) potrafił zainstalować Linuxa
7) pod koniec instalacji „włamał się" na roota (podał prawidłowe hasło)...



Czy zadbałeś o chłodzenie procesora?

Firmy newsy piszą...

Bardzo wiele osób pyta nas, jak właściwie wygląda nasza praca: czym się zajmujemy, co należy do naszych obowiązków, czy całymi dniami gramy w gierki itp. Postanowiliśmy więc uchylić rąbka tajemnicy.

Jak pewnie się domyślacie, niektóre materiały przychodzące do redakcji nie nadają się do publikacji i trzeba je „lekko" zmienić. Obok macie oryginalne framgenty informacji prasowych nadsyłanych nam przez jednego z polskich dystrybutorów i to, co z nich tworzymy...

WERSJE ORYGINALNE

▶ *Nowe myszki w ofercie XXX. Już niedługo wśród całej gamy akcesoriów komputerowych firmy XXX pojawią się nowe myszy. Jakie i w co wyposażone to na razie tajemnica, ale jedno możemy powiedzieć. Szykuje się spora niespodzianka!*

▶ *Pełnym sukcesem zakończyły się negocjacje firmy XXX dotyczące „kontraktu stulecia". Już niedługo właścicieli komputerów czeka wielka niespodzianka. Możemy powiedzieć tyle – „Tak tanio jeszcze nie było!"*

▶ *Jak mawiali ojcowie socjalizmu „...z pracy i myśli twórczej powstaje wartość dodana". Firma XXX postanowiła odkurzyć nieśmiertelne idee Marksa, Engelsa i Lenina, i dodawać do swoich myszek taką właśnie wartość – cenny upominek dla klientów. Jaki? Zdradzimy już niedługo!*

WERSJA REDAKTORSKA

Firma XXX, dystrybutor popularnych akcesoriów do PC, poinformowała nas, że już wkrótce jej klientów czeka wiele miłych niespodzianek. W ofercie XXX znajdą się bowiem nie tylko nowe modele myszek, ale także cała masa innych ciekawych gadżetów. A wszystko podobno w nowych, niskich cenach... Dodatkową zachętą dla klientów mają być upominki dołączone do produktów.

MINI KONKURS

Na koniec mamy zagadkę: czy wiecie, jaka firma mogła stworzyć tak frapujące wiadomości prasowe? Odpowiedź prześlijcie na adres konkursy@click.pl. Nagród nie gwarantujemy.

Gafy i wpadki

Oczywiście zabawne wpadki zdarzają się wszystkim (niestety, także i nam). Nasi autorzy potrafią czasami wpaść w taki amok twórczy, że nawet wzmożona czujność korekty na nic się nie zdaje...

Oto jeden z podpisów pod screenami: „Jeden strzał w głowę i żołnierz przez swoją nieuwagę traci życie. Ale uwaga, może się odwinąć i dopiero będzie..." Faktycznie, trzeba być czujnym – nie ma nic gorszego jak martwy, ale żywy, odwijający się żołnierz...

„Trudno teraz o gry pozbawione wybuchów, eksplozji i szybkiej, wartkiej akcji. (...) Ta gra to wyjątkowo smakowity kąsek, ale wszyscy ci, ktorzy oczekują od niej akcji, wybuchów i strzelania, zawiodą się..." No nie, ten autor sam nie wie, czego chce! Znalazł grę, o jakie teraz trudno i jeszcze narzeka?!

„Jest to tytuł, w który gra się dla odprężenia i poczucia klimatu alianckich lotników..." A my od klimatu lotników wolimy jednak klimat Ciechocinka. Niealianckiego, of course...